



UNIVERSIDAD
DE PIURA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

**La construcción del protagonista y la empatía en la ficción
animada: Análisis del arquetipo heroico de Coco (2017)**

Tesis para optar el Título de
Licenciado en Comunicación

Carolina Cecilia Villacorta Celi

Asesor:
Mgtr. Tomás Atarama Rojas

Piura, febrero de 2020



Resumen Analítico-Informativo

La construcción del protagonista y la empatía en la ficción animada: Análisis del arquetipo heroico de Coco (2017)

Carolina Cecilia Villacorta Celi

Asesor(es): Mgtr. Tomás Atarama Rojas

Tesis.

Licenciado en Comunicación

Universidad de Piura. Facultad de Comunicación.

Piura, febrero de 2020

Palabras claves: Arquetipo heroico / empatía / ficción animada / verosimilitud / protagonista / Pixar / Coco (2017)

Introducción: Esta tesis presenta un estudio de la película Coco (2017), donde se analiza al protagonista de la ficción animada y la generación de empatía a través de la construcción de arquetipos. Asimismo, el interés de esta investigación surge tras considerar el éxito de dicha película, la cual destaca por la universalidad de sus temas, que permitió un disfrute de un modo global por encima de las diferencias culturales de cada sociedad y que se vio reflejado con el éxito en la taquilla internacional.

Metodología: La metodología de esta investigación consiste en un análisis diegético aplicado al protagonista de la película Coco (2017), como el eje central del conjunto de elementos que detonan la empatía en la audiencia, para lo cual se consideró el estudio de cuatro momentos que denotan el proceso de construcción del modelo de arquetipo de héroe: Presentación y caracterización del protagonista, los conflictos del protagonista, evolución de los niveles del protagonista y la confirmación del arquetipo heroico del protagonista.

Resultados: La historia que ofrece esta película representa una realidad humana, con experiencias semejantes a la cotidianidad de la audiencia y personajes identificables que se desenvuelven de manera coherente a lo largo de la historia. Estos elementos juegan a favor de la generación de empatía ya que cumplen un rol como intensificadores de las emociones de los espectadores, al mismo tiempo que les permite conocer al personaje a profundidad y entender sus reacciones según las circunstancias.

Conclusiones: La película Coco (2017) se ve enriquecida con la construcción de arquetipos, ya que le otorgan profundidad al relato, donde hay personajes y conflictos creíbles, presentados con claridad, unidad y coherencia, los cuales reflejan la humanidad del espectador reconocida universalmente, incluso involuntariamente. De esta manera se logra establecer una conexión estable con la audiencia, la cual estará más dispuesta ante la obra audiovisual que se asemeja a la vida misma.

Fecha de elaboración del resumen: 06 de febrero de 2020

Analytical-Informative Summary

La construcción del protagonista y la empatía en la ficción animada: Análisis del arquetipo heroico de Coco (2017)

Carolina Cecilia Villacorta Celi

Advisor: Mgtr. Tomás Atarama Rojas

Tesis

Licenciado en Comunicación

Universidad de Piura. Facultad de Comunicación.

Piura, febrero de 2020

Keywords: Heroic archetype / empathy / animated fiction / verisimilitude / protagonist / Pixar / Coco (2017)

Introduction: This thesis presents a study of the Coco movie (2017), where it's analyzed the protagonist of the animated fiction and the generation of empathy through the construction of archetypes. The interest of this research arises after considering the success of this film, which stands out for the universality of its themes, that allowed an enjoyment in a global way over the cultural differences of each society and that was reflected with the success in the international box office.

Methodology: The methodology of this research consists of a diegetic analysis applied to the protagonist of the Coco movie (2017), as the central axis of the set of elements that detonate empathy in the audience, for which it was considered the study of four moments that denote the process of building the model of hero archetype: Presentation and characterization of the protagonist, the protagonist's conflicts, evolution of the protagonist's levels and confirmation of heroic archetype of the protagonist.

Results: The story that offers this movie represents a human reality, with experiences similar to the daily life of the audience and identifiable characters that develop in a coherent way along the history. These elements play in favor of the generation of empathy because they fulfill a role as intensifiers of the emotions of the spectators, while allowing them to meet the deep character and understand their reactions according to the circumstances.

Conclusions: The Coco movie (2017) it's enriched with the construction of archetypes, because they give depth to the story, where there are credible characters and conflicts, presented with clarity, unity and coherence, which reflect the spectator's humanity universally recognized, even involuntarily. In this way it's possible to establish a stable connection with the audience, which will be more willing to the audiovisual work that resembles life itself.

Summary date: February 6st, 2020

Tabla de contenido

Introducción	1
Capítulo 1 Marco teórico	5
1. El protagonista: Su creación en la ficción cinematográfica	5
1.1. La construcción de personajes.....	5
1.1.1. Personajes en la ficción animada.....	6
1.2. Elementos que interactúan en la construcción del protagonista.....	7
2. El arquetipo de héroe en las ficciones animadas	11
2.1. Los arquetipos como modelo universal.....	11
2.2. Elementos definitorios del arquetipo heroico.....	13
3. La empatía como nexo entre la historia y el público.....	16
Capítulo 2 Material y metodología	23
1. Material de la investigación.....	23
1.1. La colaboración Disney – Pixar	23
1.2. Coco (Lee Unkrich, 2017)	30
2. Metodología de la investigación: Análisis de la construcción del arquetipo para generar empatía	34
2.1. Presentación y caracterización del protagonista	34
2.2. Los conflictos del protagonista	34
2.3. Evolución de los niveles del protagonista	35
2.4. Confirmación del arquetipo heroico del protagonista	35
Capítulo 3 Resultados y reflexiones	39
1. El alcance de la empatía en el protagonista de Coco.....	39
1.1. El reconocimiento del protagonista	39
1.2. Los conflictos en torno al protagonista	43
1.3. Niveles del personaje a lo largo de la acción	47
1.4. El viaje iniciático en Coco (2017)	48
2. La empatía en la ficción animada a través de la construcción del arquetipo heroico.....	54

Conclusiones	59
Referencias bibliográficas.....	61



Lista de tablas

Tabla 1.	Tipos de Arquetipos según Vogler	13
Tabla 2.	Filmografía de la colaboración Disney – Pixar	29
Tabla 3.	Resumen del Análisis diegético de la construcción del arquetipo para generar empatía	36
Tabla 4.	Las dimensiones de Miguel	42
Tabla 5.	Tipos de Conflictos en Coco	46
Tabla 6.	Cuadro resumen de los niveles del personaje principal en Coco	48
Tabla 7.	Análisis diegético del protagonista de la película Coco (2017).	50
Tabla 8.	Presentación de los resultados en función de las variables del análisis diegético	53



Lista de imágenes

Imagen 1. Póster de la película Coco (2017) para su lanzamiento en el circuito norteamericano	28
Imagen 2. Fotograma de la película Coco (2017)	40
Imagen 3. Fotograma de la película Coco (2017)	49



Introducción

Los universos ficticios de las películas llegan a conectar mejor con su audiencia cuando el mundo diegético de la historia cuenta con verosimilitud, es decir, cuando presenta “personajes con acciones y decisiones universales y reconocibles” (Atarama-Rojas, Castañeda-Purizaga y Agapito-Mesta, 2017, p. 3). En este sentido, Sánchez-Escalonilla (2013, p. 12) refiere que “la ficción es mejor en tanto más pareciera verdad, y da más placer cuanto más probabilidad y posibilidad haya al respecto”.

Un mundo cinematográfico verosímil permitirá que la audiencia se identifique con él y en mayor medida con la historia y los personajes (Pérez-Guerrero, 2013). Por ello, para que la historia se pueda desarrollar y logre mayor empatía con su audiencia desde principio a fin, necesita de acciones y personajes que las lleven a cabo.

Para reforzar este proceso de empatía es que se habla de la asignación de arquetipos como una herramienta clave que conseguirá generar en el público diversas emociones (Rivera, 2007); “estos elementos (...) representan eventos o figuras de la vida cotidiana del hombre que generan un proceso de catarsis en el público y el despertar de emociones” (Agapito, 2016, p. 23). En este sentido, “los arquetipos son patrones de comportamiento típicos que siempre han habitado en el inconsciente de las personas y por ello se les reconoce como universales” (Atarama-Rojas et al., 2017, p. 4).

Igartua (2008) afirma que la identificación con los personajes es un mecanismo a través del cual los sujetos experimentan e interpretan una narración desde dentro, como si los acontecimientos que se cuentan les estuviesen ocurriendo a ellos mismos. En este sentido, Igartua y Muñiz (2008) hacen referencia a un proceso imaginativo “que implica la pérdida de autoconciencia paulatina y el reemplazo temporal de la propia identidad por la de un personaje desde un punto de vista afectivo y cognitivo” (p. 9). En esta línea, el tema de la investigación se centrará en el modelo arquetípico del protagonista de la película animada *Coco* (2017), como un elemento que genera empatía con la audiencia.

Al construir una historia, se requiere crear y plasmar una visión dramática con un protagonista y un conflicto, que den vida y sentido al relato (Atarama-Rojas et al., 2017), en donde la estructura estará dictada según las necesidades del contenido; así, los protagonistas juegan un rol esencial para la determinación de la forma y el diseño de la línea argumental (Vogler, 2002).

Dado que las historias que interesan son aquellas que tratan de personajes dotados de cualidades humanas, los héroes representados deberán poseer emociones y motivaciones universales, pero a la vez, ser “personas únicas, y no criaturas estereotipadas o dioses de

hojalata predecibles y sin defectos” (Vogler, 2002, p. 67). De ahí parte la línea de la investigación, la cual se enfocará desde la perspectiva de la construcción de héroe animado y su construcción como arquetipo.

Dentro del universo cinematográfico animado, las películas de Pixar se caracterizan por ser “historias familiares de aventuras, cuyas premisas temáticas están asociadas a tramas de búsqueda, descubrimiento, maduración y sacrificio” (Pérez-Guerrero, 2013, p. 67). Asimismo, las producciones de Pixar destacan por la universalidad de los temas que suelen abordar y la verosimilitud de sus puestas en escena. Como señala Pérez-Guerrero (2013, p. 68), “son producciones orientadas a una audiencia familiar narradas de manera ingeniosa, sorprendente y sobre todo profunda (...) ofreciendo reflexiones de interés tanto a niños como a adultos”, es así, que se dio preferencia a una película que perteneciera a este estudio cinematográfico.

Por otro lado, se consideró la trayectoria de la compañía y su representatividad en el mercado de la animación. Además, se tomó en cuenta factores de actualidad y recaudación; y por último, se consideró que la película tuviera un reconocimiento profesional y social, por lo que se tomó en cuenta los Premios de la Academia 2018. Así se seleccionó la película *Coco* (2017), ganadora de las dos categorías en las que fue nominada como mejor largometraje animado y mejor canción original. Esta película ha recibido muy buenas críticas y se ha convertido en un gran éxito comercial, ya que ha recaudado más de 800 millones de dólares en la taquilla mundial (Box Office Mojo, 2019), siendo la quinta película de Pixar en llegar a dicha cifra (Disney, 2019). Asimismo, en México, *Coco* ha logrado posicionarse como la película con mayor número de asistentes en la historia, mayor recaudación de una película animada y mayor recaudación de 2017 (Apanco, 2017).

Con respecto al desarrollo de la historia de la ficción animada, *Coco* pone de manifiesto la relevancia del papel del protagonista, lo mismo que nos lleva a deducir que estos actúan como intensificadores de las emociones del espectador hacia la película. Asimismo, las formas en las que los protagonistas conectan la historia en sí misma, haciéndola creíble y cuidando los detalles minuciosamente, conduce a la siguiente interrogante: ¿Qué aspectos de la construcción del protagonista apuntan a generar empatía con la audiencia? Atendiendo a esto, en la investigación se plantea la siguiente hipótesis: La construcción de arquetipos es una herramienta clave en la creación de personajes porque permite generar empatía con la audiencia; esto se verifica en la película animada *Coco* (2017), donde el protagonista Miguel responde al arquetipo de héroe.

El interés por tratar el tema de la construcción de arquetipos, surge por la notoria conexión de públicos de todas las edades con los protagonistas de las historias, más significativo aún,

en películas animadas, como son las producciones de Pixar, catalogadas tradicionalmente como cine infantil. Es así, que tras considerar el éxito de la película Coco, el interés de su temática y la riqueza del personaje en sí mismo, se procedió a elegir esta opción como mejor modelo a estudiar para el desarrollo de esta investigación.

El presente trabajo está estructurado en tres capítulos. En el primero de ellos, resulta relevante abordar la construcción del protagonista, el arquetipo heroico y la empatía, dado que son los temas fundamentales sobre los que gira la investigación. Tener claridad sobre dichos elementos será necesario para elaborar un análisis posterior en el que se pretenda profundizar sobre el protagonista.

El segundo capítulo aborda, en primer lugar, el material de investigación desde una dimensión histórica, en la que se presentan acontecimientos relevantes, además de precisar información sobre la película Coco y la trayectoria personal y profesional de su director, Lee Unkrich. En segundo lugar, el capítulo expone la metodología de investigación que se empleará y las variables y categorías de análisis que se aplicarán en torno al protagonista.

Por último, los resultados obtenidos del arduo proceso de observación frecuente de la película, que toman como eje central los aspectos empleados en la metodología a efectos de la comprobación de la hipótesis, forman parte del tercer capítulo. En este apartado se destaca la labor de la obtención de resultados, que conllevó la observación minuciosa e interactiva de la película en repetidas ocasiones, durante un periodo de tres meses.

Llegado a las conclusiones, parte final del trabajo, se obtiene un extracto de la investigación con meditaciones que constituyen un aporte personal, resultado de la reflexión de múltiples datos académicos.

Con la presente investigación se espera remarcar la importancia de la creación de personajes y el uso de los arquetipos como un elemento que apunta a la construcción de empatía en la audiencia, que dado a su universalidad permite el disfrute de producciones de un modo global por encima de las diferencias culturales de cada sociedad. Asimismo, se pone en relevancia la empatía como uno de los principales factores para lograr la identificación con los personajes de las películas y como un elemento que logra una conexión de manera directa con las emociones del espectador.



Capítulo 1

Marco teórico

El presente capítulo abordará tres temas primordiales para el desarrollo de esta investigación, ya que se pretende explicar el proceso de la empatía desde la construcción de personajes. Asimismo, se explica el camino que sigue el espectador a lo largo de la historia, acompañando la secuencia de la película, para que finalmente pueda sumergirse en el mundo de la ficción.

Este apartado resulta importante a modo de introducción para el siguiente capítulo, en el cual se procede a la explicación del material elegido y la metodología a emplear, con el fin de comprobar el proceso de empatía mediante la coherencia y unidad en la estructura de la historia y las acciones del protagonista, que será reconocido o no como arquetipo heroico, “máximo exponente de los ideales compartidos o aceptados en el seno de una sociedad” (Gutiérrez, p. 53).

1. El protagonista: Su creación en la ficción cinematográfica

1.1. La construcción de personajes. Según Egri (2009), “el personaje es la materia prima fundamental con la que el autor dramático se ve forzado a trabajar, por lo que debemos conocerlo tan a fondo como sea posible” (p. 59). Conocer al personaje con todos sus detalles permitirá que haya un desarrollo coherente de la historia y el espectador pueda hacer deducciones sobre lo que es capaz de hacer el personaje según las circunstancias que se le aparezcan a lo largo del relato, de modo que se pueda comprobar la premisa de la historia, sin necesidad de forzarla (Egri, 2009).

La concepción del personaje no se verá determinada con el conocimiento de sus cualidades o atributos, sino que será producto de su desarrollo a lo largo de la trama a través de su conducta. Según Garrido (1996), “la tarea de dotar al personaje identidad se realiza de forma gradual y, de hecho, no se consuma hasta que el escritor pone el punto final” (p. 77).

Aristóteles (1974), señala que los caracteres deben aspirar a cuatro cualidades: que sean buenos, que sean apropiados, que sean semejantes y que sean consecuentes; además, indica que la estructuración de los personajes deben buscar la verosimilitud, necesidad y coherencia.

Rivera (2007) destaca la importancia de los personajes y los cataloga como elementos vitales para el desarrollo de la historia, que mediante actitudes, comportamientos y deseos ocultos, ayudan e influyen en el desenlace. Según Seger (2011), la influencia de los

personajes es lo que complica una historia y la refuerza, le da dimensión y la mueve en nuevas direcciones, cambiando incluso el curso inicial que la historia llevaba.

A diferencia de la historia, que trata sobre los hechos que la componen, el discurso se centra en la forma en la que el relato ha sido narrado, por lo que se considera la figura del narrador, la perspectiva desde la que la historia ha sido contada, el orden de los sucesos y los modos empleados de descripción (Zimmermann, 2015), tanto de contexto, como de personajes.

1.1.1. Personajes en la ficción animada. Los personajes propios de las ficciones animadas son un recurso accesible y fácil de identificar para la mayoría de la población. Según señalan Del Moral Pérez, Villalustre y Piñeiro (2010), los dibujos animados son unos recursos que sirven de vehículo para transmitir mensajes, ya que generan empatía y sentimientos de identificación. Gracias a ellos, la audiencia puede interiorizar los modelos de personajes planteados en los relatos. Debido a su amplia acogida, estos deben ser valorados según su calidad; es decir, deben ser analizados por la correcta adecuación entre lo que el público desea y lo que las cosas son en realidad (Ortega-Mohedano, Jiménez-Sánchez, Lavín, 2018).

Los personajes animados también son empleados en series y tienen la capacidad de transmitir diversos valores: etnológico, porque reflejan intereses y necesidades de la sociedad; didáctico, ya que suponen una alternativa a la educación tradicional por su alto nivel de aceptación, así como su enseñanza de carácter indirecto; psicológico, permiten el desarrollo de aptitudes sociales y personales; y lingüístico, como fuente de aprendizaje de la lengua materna (Rajadell Puiggrós, Pujol & Violant Holz, 2005).

Todos los personajes cumplen un rol importante dentro de las historias y las condicionan en la medida en la que estos tomen decisiones y actúen, revelando así su verdadero carácter, ya que este “se revela en las decisiones que un ser humano toma bajo presión, cuanto mayor sea la presión, más profunda será la revelación y más adecuada resultará la elección que hagamos de la naturaleza esencial del personaje” (McKee, 2008, p. 132). Según Caman Molero y Atarama Rojas (2015), las decisiones que tome el personaje conllevarán a acciones que permitirán conocer su verdadero carácter, por lo que de cambiar los acontecimientos, cambiará también el personaje, o viceversa, de cambiar el carácter del personaje, deberán cambiar las situaciones.

1.2. Elementos que interactúan en la construcción del protagonista. El personaje que logra despertar la identificación de la audiencia a través de sus actos, deseos, preocupaciones y miedos, es conocido como protagonista, quien también se encarga de dar movimiento a la trama, a través de la presentación de sus problemas y el impulso a la acción por resolverlos (Agapito, 2016). Así, las situaciones a las que los personajes tendrán que enfrentarse y los obstáculos que resolverán en el camino, aunado con la caracterización que la audiencia perciba de ellos, e incluso la manera de desenvolverse, conforman un conjunto de elementos que juegan un papel importante para el impacto que se busca transmitir.

La etimología del término protagonista, como menciona Guitierrez (2012), proviene del griego “protagonistés”, cuya palabra es el resultado de la unión de “protos”, que significa primero, y de “agonistés”, que significa actor. De esta manera, se entiende que el protagonista es el primero en la acción o el que más actúa, es el personaje principal del relato, que busca superar los obstáculos que se interponen entre él y alguna necesidad dramática, acción que generará el conflicto, el nudo fundamental para el desarrollo de la historia. Del mismo modo, Gutiérrez (2012) indica que “el término de protagonista hace referencia al lugar que ocupa un personaje en la acción de una historia, es decir, es una categoría funcional dentro del drama” (p. 3).

Para Brenes (2012), los personajes se encuentran “al servicio de la trama, que como ‘el alma de la tragedia’ es ‘el patrón de sentido’ que manda y organiza el tiempo moral en el cual se desarrollan los cambios que operan en los personajes” (p. 10). En las historias narradas en el cine, los personajes tienden a ser los actores principales y sobre quienes recae el desarrollo de la historia, ya que son los que le dan impulso a las acciones (Estévez, 2015).

Asimismo, Seger (2011) señala que los personajes principales son los responsables de conducir la historia, proporcionar el conflicto central y realizar la acción, por lo que la película se centra en torno a ellos. En este sentido, Rivera (2007) afirma que es casi innegable que el personaje es el alma de una historia, ya que es este el que provoca “afectos y aversiones, identificación o distancia, simpatía o abierta antipatía; es el que, más allá de la historia y los efectos visuales, puede tocar el corazón de cada uno de los espectadores” (p. 97).

El personaje principal de una ficción influye en la historia en la medida en la que impulsa el desarrollo de acciones con el fin de conseguir metas específicas, las cuales según Sánchez-Escalonilla (2013) “nacen siempre de una tensión interna, de un conflicto dramático que lleva siempre a una historia interna” (p. 82). Asimismo, Seger (2011) menciona que las metas del personaje principal son una parte esencial del drama ya que marcan la dirección a la historia y

forman parte de un hilo conductor, que junto a la motivación y a la acción, determinan al personaje y son puntos clave para que el espectador se sienta involucrado en la historia; según refiere, “estos elementos son necesarios para definir con claridad quién es un personaje, qué quiere, por qué lo quiere y qué acción es capaz de tomar para conseguirlo” (p. 162). Si faltara cualquiera de estos elementos, será confuso identificar al personaje, la historia perdería impulso y los espectadores interés, “si no sabemos por qué un personaje está haciendo algo, será difícil que nos sintamos involucrados en la historia que protagoniza” (Seger, 2011, p. 163).

Para que una meta funcione bien, según Seger (2011), además de conocer cuál es la meta y entender que conseguirla es esencial para el protagonista, necesita tres requisitos: “algo debe estar en juego, algo que convenza, que indique al público que algo de interés se va a perder si el protagonista no alcanza la meta” (p. 172). Asimismo, señala que la meta funciona si pone al protagonista en conflicto con la meta del antagonista; y por último, que la meta sea suficientemente difícil de conseguir, de manera que el protagonista cambie mientras se dirige a ella.

Es así que en el proceso en el que el protagonista busca alcanzar su meta, va a sufrir de una transformación, ya que “los personajes son alguien al comienzo del relato, y al final, fruto del devenir de diversos acontecimientos en los que se han visto envueltos, se han convertido en otros, han entendido algo nuevo sobre el mundo en el que viven” (Estévez, 2015, p. 69). Asimismo, aunque la transformación no sea radical, los personajes cambian inminentemente producto de las crisis que han ido afrontando en el camino entre el inicio y el final de la acción diegética (Caman Molero y Atarama Rojas, 2015). Al respecto, Estévez (2015) indica que ese camino que recorre se traduce en un cambio de estado, “ya sea psicológico, afectivo, social, la combinación entre ellos, o todos a la vez” (p. 97). Asimismo, menciona que la transformación será más obvia en las forjas del héroe, ya que muestra la extraordinaria dimensión de un personaje corriente, que a menudo se presenta como alguien torpe, que no está preparado para asumir la dimensión de la hazaña que se le impone.

En las buenas películas, Seger (2011), la transformación se da en al menos uno de los personajes a lo largo de la trama y por lo general le ocurre al protagonista; sin embargo, dicho cambio requiere la influencia que la historia y otros personajes ejercen entre ellos para conseguir sus metas. En este sentido, Caman Molero y Atarama Rojas (2015) señalan que la presencia de otros personajes cobrará importancia “en la medida en que actúen sobre el héroe, aconsejándolo, enseñándole, influyéndole, y por ende, develando su intimidad” (p. 191).

Asimismo, Seger (2011) indica que dicha transformación “puede ser extrema, moviéndose a una situación opuesta, o simplemente puede moverse hacia una posición moderada” (p. 208).

Siguiendo con la definición de personajes, es necesario señalar también otras visiones como la teoría de Bal (1995), la cual señala que los personajes, aunque tengan características de seres humanos, no se pueden catalogar como seres humanos y todo lo que ello conlleva: poseedores de una psique, personalidad, ideologías y competencia para actuar, sin embargo, sí poseen rasgos que posibilitan una descripción psicológica e ideológica. Vemos que esta postura es diferente a la perspectiva psicologista, la cual considera a los personajes como personas dentro de la ficción y que por lo tanto se les puede atribuir calificativos o juicios como si se tratara de seres humanos.

En esta línea, se entiende que lo que se busca es destacar el rol del personaje como elemento del relato, personajes como instrumentos dentro de la ficción cinematográfica capaces de desarrollar una acción que mueva la narrativa. En este sentido, Atarama (2018) menciona que “los personajes de una ficción no son entidades idóneas para recibir juicios morales, psicológicos, sociales o políticos como si fueran personas, ya que son un elemento más para construir la historia” (p. 44).

Por otro lado, Bal (1995) explora el problema de la clasificación de personajes debido a que por más de medio siglo, la distinción clásica entre estos ha sido basada en criterios psicológicos. Es así que surgen los personajes redondos, llamados así a los personajes complejos que a lo largo de la historia sufren una serie de cambios y se mantienen sorprendiendo al lector; y por otro lado, surgen también los llamados personajes llanos, los cuales son seres estables, estereotipados y que no contienen/exhiben nada sorprendente.

Según Aristóteles (1974), las historias son “buenas historias” cuando son representaciones rápidas y esenciales de acción, de vida, de felicidad e infelicidad. De igual manera, según Brenes (2012), un personaje “será bueno si contribuye a que la obra en su conjunto sea lograda, y la obra será lograda si posee “densidad poética”; es decir, si es capaz de presentar la vida humana: los sentimientos, hábitos y libertad” (p. 20). Por esta razón, Estévez (2015) considera que los personajes son atribuidos con características humanas, conflictos internos, que los harán actuar como una persona lo haría. De esta manera, se permite que las audiencias se identifiquen con el personaje y con la historia que se desarrolla.

Asimismo, gracias a la importancia del rol de los personajes dentro de la trama, ya que son los que desarrollan una acción que mueve finalmente la narrativa, y por su capacidad de captar la atención de los espectadores, quienes logran identificarse con ellos, surge la necesidad de crear personajes consistentes y humanos; es decir, verosímiles. De acuerdo a

esto, Agapito (2016) sostiene que aunque asignar a los personajes una caracterización específica, como la edad, el sexo, el estilo de habla, la profesión, etc., son características que en definitiva describirán externamente al personaje, “lo que lo convierte en un verdadero humano es su propio carácter, el cual se descubre a través de las acciones que realice al ir en busca de su objetivo” (p. 14), así también como lo que deje de hacer o decir.

De esta manera, se presentará a un personaje complejo que permita la construcción de historias que den lugar a la creación de mundos de ficción creíbles, capaces de representar una realidad social a través de la historia debido a su similitud con los personajes y la vida misma. La creación de personajes que parecen reales se reflejará en su actuar dentro de la trama, que siguiendo su verosimilitud, deberá ser de manera coherente, de acuerdo a su personalidad, de modo que la audiencia pueda sumergirse en la historia y alcanzar una “pérdida temporal de la autoconciencia e imaginar la historia como si se fuera uno de los personajes” (Igartua, 2008, p. 43).

En este sentido, el componente de verosimilitud, según señala Martínez (2011), es indispensable para el proceso de asimilación de una obra de arte; debido a que según la define, es como la columna vertebral de la ficcionalidad artística, ya que engloba la totalidad de la obra. Asimismo, Caman Molero y Atarama Rojas (2015) señalan que en el mensaje de ficción, la verosimilitud es “la cuota mínima de verdad lógica que se exige” (p. 186). Para Garrido (1996), el concepto de verosimilitud, fuente definitoria de la ficción literaria, se corresponde con todo aquello que, sin ser necesariamente real, es creíble y convincente de que ocurra.

Sin embargo, frente a la ausencia de la misma, Martínez (2011) indica que se puede arruinar la vivencia del relato construido por el guionista, ya que como en cualquier narración de ficción no interesa la posibilidad de las historias, es decir la verdad de sus argumentos, sino su verosimilitud.

Gutiérrez (2018) señala que más que otorgar credibilidad, la retórica logra relacionar la ficción y la realidad mediante una coherente consecución de argumentos; una relación como “categoría que establece semejanzas entre las cosas, es el vínculo que articula razones y argumentos poéticos (...) de la acción práctica humana” (p. 312).

Asimismo, Agapito (2016) señala que la verosimilitud “deberá estar nutrida, claro está, con la asistencia de las acciones libres de los personajes, quienes mientras más humanos se presenten contribuirán a la credibilidad de la historia” (p. 14) ya que según menciona, cuando el relato se narra con unidad y cohesión, la trama tendrá sentido y será fácil de comprender.

De esta manera, gracias a la construcción de historias que presentan a los personajes y a los conflictos, peripecias, crisis y dificultades que estos atraviesan, hacen posible que la audiencia se introduzca en el relato y pueda experimentar la trama desde el punto de vista del protagonista. Aristóteles (1974) menciona que la tragedia debe tener una estructura compleja y que imiten situaciones que inspiren temor o compasión.

Según Brenes (2016), una obra cinematográfica no podrá ser intervenida (recortada o ampliada) ya que se pondría en riesgo su carácter artístico; según sostiene, “el sentido surge de la configuración de todas las partes de la historia, no sólo de los diálogos sino también de las acciones y los pequeños detalles puestos en escena” (p. 179).

En las ficciones cinematográficas, la construcción de protagonistas complejos o redondos es necesaria para mantener a la audiencia atenta a la historia y para lograr que esta desarrolle identificación, no solo con el personaje en sí, sino también con la trama. No obstante, es necesario señalar la importancia de la caracterización que refuerza la presentación del personaje, como un elemento indispensable tanto para identificar al protagonista, como para conocerlo interna y externamente, de manera que la consecución de hechos se desarrolle de manera coherente y creíble, y permita que el espectador pueda vivir la experiencia como si de él se tratara, al reconocer la similitud de esa realidad con la suya.

2. El arquetipo de héroe en las ficciones animadas

2.1. Los arquetipos como modelo universal. Según la definición de la Real Academia Española (2019), arquetipo, desde el punto de vista de la psicología significa “representación o modelo de cualquier manifestación de la realidad”. Así como también “imagen o esquema congénito con valor simbólico que forman parte del inconsciente colectivo”. Tal como señalan Atarama-Rojas, et al. (2017), los arquetipos “son pautas, patrones de comportamiento típicos, comunes, que siempre han habitado en el inconsciente de las personas, por ello se les reconoce como universales” (p. 4). De manera que la asignación de estos a los personajes de una trama, “permitirán cumplir con el objetivo de toda historia: conectar con el público a tal punto de generarle emociones intensas como reacción” (Agapito, 2016, p. 41).

Según Mckee (2008), los arquetipos son “experiencias humanas universales que visten de una expresión única y (...) de una cultura específica” (p. 18). Por su parte, Estévez (2015) los define como “modelos de la personalidad que se repiten desde tiempos antiguos y que suponen una herencia compartida para la especie humana en su totalidad” (p. 128). Al hablar de arquetipos nos referimos a elementos, que al usarse, representan la vida cotidiana del

hombre, lo cual los hace fáciles de ser reconocidos en las producciones cinematográficas por parte del espectador, quien se logrará identificar con los personajes y la historia. Como señala Agapito (2016) los arquetipos cuentan con un gran poder de conexión con el público, a quien le permite participar de la historia y sentir aquellas emociones que los personajes sienten a lo largo de la trama. Es en este sentido que se puede explicar la diferencia de lo que se conoce como estereotipos y arquetipos, ya que los arquetipos, según Mckee (2008), persiguen una finalidad, trasladar al espectador a un mundo ficticio, extraño y exótico a diferencia de los estereotipos, que según la definición de la Real Academia Española (RAE), significa imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.

Por su parte, Agapito (2016) menciona que los arquetipo son acciones aceptadas a causa de su repetición constante por los miembros de una sociedad y que por el contrario, hacer uso de los estereotipos, es reducir el contenido y forma de la obra a una experiencia limitada de una cultura determinada, “que como consecuencia desinformaría al espectador, generando ideas erradas producto de los prejuicios carentes de fundamento, que traen como consecuencia un impacto negativo en los demás y un rechazo inmediato del espectador hacia cualquier obra” (p. 26).

Por poner un ejemplo, Estévez (2015) hace mención de que a lo largo de la historia del cine se ha recurrido a estereotipos para mostrar la vileza del villano de un modo fácilmente identificable, tal es así que “algunos estereotipos han perdurado hasta nuestros días, enfatizando el hecho de que un malo no sólo tiene que serlo, sino también parecerlo” (p. 104), en ese sentido, nos encontraremos frente a personajes que se destacan por usar prendas de color negro como en el caso de Sid Philips de Toy Story; o caracterizados por rasgos muy marcados, cicatrices, intensa mirada y penetrante, como en el caso de Scar en El Rey León; y distinguidos por una risa malvada, como sucede con las reinas malvadas en todos los clásicos de Disney. Entonces, llevado al extremo, tal como señala Estévez (2015), supone que estaremos frente a “villanos feos que enfatizan mediante su físico, su interior perverso” (p. 103).

Los arquetipos consisten en posibilidades de representaciones y son fácilmente identificables ya que ya que son formas innatas en el subconsciente de los espectadores, aun cuando no formen parte de su cultura (Jung, 1988). Vogler (2002) señala que los arquetipos pueden interpretarse como símbolos personificados de las diversas cualidades humanas ya que encarnan los aspectos que conforman la personalidad humana completa.

Los arquetipos que con más frecuencia aparecen en las historias y que parecen ser los más útiles para el trabajo del escritor, son: “el héroe, el mentor (el anciano o anciana sabios), el

guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador” (Vogler, 2002, p. 63). A continuación, en la tabla 1, se presentan los arquetipos propuestos por Vogler (2002):

Tabla 1. Tipos de Arquetipos según Vogler

ARQUETIPO	DESCRIPCIÓN
El héroe	Alguien que representa al ego. En la búsqueda de su identidad e integridad es capaz de sacrificarse a sí mismo en beneficio de alguien más.
El mentor	Alguien que acompaña e instruye al héroe. La figura se encuentra íntimamente relacionada con la imagen del progenitor.
El guardián del umbral	Alguien poderoso que custodia la entrada a un nuevo mundo. El entendimiento de la naturaleza de esta figura es necesario para saber manejarlos.
El heraldo	Alguien que representa la fuerza opositora del héroe, ya sea una persona o una fuerza mayor. Por lo general aparece en el transcurso del primer acto.
La figura cambiante	Alguien que despierta confusión en el héroe y en el espectador. Introduce duda y suspenso en el argumento.
La sombra	Alguien o algo que representa una energía negativa que por lo general pone al héroe en situaciones peligrosas y le proporcionan un oponente digno.
El embaucador	Alguien que establece energías de malicia. Su figura es importante al generar cambios y transformaciones en el héroe y en el relato.

Fuente: Elaboración Propia a partir Vogler (2002)

2.2. Elementos definitorios del arquetipo heroico. Para Bal (1995), referirse al héroe de una historia ha sido costumbre desde los orígenes del estudio de la literatura. Normalmente, según la autora, para los intentos de definir el concepto de héroe se realiza una elección intuitiva pero hasta el momento no se ha obtenido ningún resultado concreto. Asimismo, señala que en ocasiones se puso como criterio la habilidad del lector para identificar al héroe, pero esta difiere en muchos casos según el lector. Por otro lado, se sugirió otro criterio, la

cantidad de aprobación moral que recibe el héroe del lector. Sin embargo, se notó nuevamente que ello varía según el lector y es difícil de determinar.

Según Bal (1995), los criterios mediante los cuales el lector elige intuitivamente al héroe son por medio de la calificación, entendida como información externa sobre la apariencia, la psicología, la motivación y el pasado; la distribución, ya que el héroe aparece con mayor frecuencia en la historia y su presencia se siente en momentos importantes de la fábula. Asimismo, el criterio de independencia, ya que el héroe puede aparecer solo o tener monólogos; según su función, porque ciertas acciones solo le competen al héroe (como llegar a acuerdos, vencer oponentes, desenmascarar a traidores, etc.); y por último, por sus relaciones, ya que es el que más en contacto se mantiene con otros personajes.

Por otro lado, según Cano Gómez (2012), el héroe clásico es “un individuo vinculado en sus orígenes a los dioses, con una importante superioridad manifiesta basada en su fortaleza y valentía personal, en su arrojo, o su altura moral” (p. 440). Asimismo, señala que es un personaje que protege al pueblo al que pertenece, a cuyo bienestar antepone su propia seguridad individual, sus anhelos e incluso sus deseos. Es así que la historia de la literatura ofrece ejemplos de la evolución del héroe que parecen cumplir con este requisito moral. Los héroes del siglo XIX eran personajes capaces de sobrevivir en una sociedad dura y despiadada o que lo intentaban pero fracasaban. De esta manera se explica que, en ocasiones, el héroe se puede equiparar también de muchas formas, con el sujeto, entendido como un actor X que aspira al objetivo Y (Bal, 1995).

Actualmente, la ficción postclásica presenta ante el espectador un tipo de héroe que, a diferencia de la concepción del personaje clásico, no es catalogado como héroe necesariamente por ser la representación de virtud, por su respeto con las leyes, la moral o las costumbres establecidas. No obstante, Cano Gómez (2012) señala que el concepto general compartido de arquetipo de héroe es “la valentía en la demostración de coraje y el enfrentamiento con peligros que atentan contra su integridad física (...) o la resolución frente a cualquier otra situación de peligro que pueda provocarle algún tipo de daño, o su rectitud moral” (p. 442).

Asimismo, Cano Gómez (2012) señala que “la verdadera meta del ser postclásico está definida en la necesidad de solventar las dudas, los miedos, las inquietudes o la angustia que afecta a su mundo interior” (p. 444). De esta manera, remarca la diferencia entre el arquetipo de héroe clásico y postclásico, ya que el primero tiene como actividad central la propia acción física, mientras que el segundo logrará alcanzar sus metas gastando una gran cantidad de energía en la meditación y el razonamiento.

Para Gutiérrez (2012), “el héroe es el catalizador moral de la cultura y de la opinión pública (...) y se constituye como el máximo exponente de los ideales compartidos o aceptados en el seno de una sociedad” (p. 12). Asimismo señala que el uso del término “héroe” no puede emplearse para hablar de cualquier personaje principal de las historias debido a que la categoría a la que representa es moral y no funcional, ya que según explica, el término responde a una valoración moral específica que no todo protagonista merece. En su opinión, el arquetipo del héroe o guerrero es “quien logra ejemplificar con su acción la virtud como fuerza y excelencia” (p. 56). En este sentido, Hernández Herrera (2016) coincide en que no todos los personajes principales pueden ser reconocidos como héroes, ya que el protagonista se reconoce por su participación concreta en el texto, mientras que el héroe posee actitudes a lo largo de la historia que, necesariamente, conducen a una valoración moral.

Por su parte, García Catalán y Rodríguez (2016) señalan que el valor de la actividad de un héroe no puede ser entendido cuando se desarrolla dentro de su comunidad, mediante un uso coherente de sus capacidades intelectivas o políticas, sino por el contrario, cuando el héroe escapa de lo doméstico y de lo público, para encontrar un lugar más íntimo en el que pueda realmente habitar.

Pérez-Guerrero (2013) señala que el término héroe o heroína no solo se refiere al desempeño del personaje protagonista dentro del argumento, sino también al conjunto de acciones que estos cometen, que se reconocen por buscar el beneficio de otros, incluso en perjuicio de sus propios intereses, de su seguridad personal o de su vida misma. En esta línea, podemos afirmar que el objetivo central del héroe es alcanzar el bien común aunque tenga que arriesgar su propia vida, ya que “tiene como acción principal la muerte desinteresada, lo que evita es el fanatismo y la temeridad” (Echart, 2012, p. 14). Del mismo modo, Gutiérrez (2012) destaca que lo propio del héroe es la virtud de la fortaleza cuya acción principal consiste en estar dispuesto a morir.

Durante el curso de una historia, un héroe avanza de tal manera que “reúne e incorpora la energía y los rasgos de otros personajes, aprendiendo de ellos y así funde sus características hasta generar un ser humano completo que ha adoptado algo de todo aquél que se ha cruzado en su camino” (Vogler, 2002, p. 62). Es por ello que Estévez (2015) afirma que los personajes son alguien al inicio del relato, y otros al final de este, debido a los diversos acontecimientos que han tenido que atravesar.

Según Echart (2012), “el arquetipo del héroe representa al ego en la búsqueda de su identidad e integridad (...) que se distingue tanto por la excelencia guerrera como por la nobleza del espíritu” (p. 14). Vogler (2002) señala que “un héroe es aquél capaz de trascender

los límites y las ilusiones del ego, (...), esa identidad personal que se piensa separada y distinta del resto del grupo” (p. 65). Asimismo, menciona cuatro tipos de héroe: Sociables, aquellos que viven en armonía dentro de su comunidad hasta que tienen que marcharse por la consecución de una meta; Solitarios, aquellos que actúan de forma independiente de inicio a fin de la trama; Catalizadores, aquellos que logran que los personajes que le rodean cambien y se conviertan en mejores personas; y Antihéroes, aquellos que pese a tener rasgos de héroe, continuamente realizan acciones que el espectador no aprueba.

Tal y como se ha visto, hay distintas definiciones de héroe. Pese a que es un personaje complejo y suele ser el protagonista de las historias, hay que destacar que no todos los protagonistas son necesariamente héroes. Para este trabajo resulta interesante tomar el concepto de héroe desde la perspectiva abordada por Gutiérrez (2012), la cual identifica al héroe desde una perspectiva moral, por las acciones que este es capaz de desempeñar a lo largo de la trama en la que incluso está dispuesto a morir. Asimismo, queda claro las cualidades de fortaleza y valentía que deben caracterizar al personaje arquetípico de héroe, que como señala Vogler (2002), es alguien que se distingue del resto por sus acciones extraordinarias; contribuyendo a la mejora de la sociedad en la que viven, como sólo un verdadero héroe puede hacer (Pérez-Guerrero, 2013).

Pese a que el espectador reconoce al héroe de diferentes maneras, este personaje destacará por demostrar su valentía frente a cualquier obstáculo o peligro que se le atraviese en el desempeño de sus acciones por la consecución de su meta propuesta, en beneficio propio, en el de alguien más, o en el de ambos. El arquetipo de héroe, reconocido como un modelo de comportamiento, al ser aplicado a los personajes de un mundo creado por una ficción cinematográfica se convierte en un elemento que apoya al componente de verosimilitud. Es por ello que en el siguiente apartado se abordará el concepto de empatía e identificación, como una forma contigua de conexión con el espectador.

3. La empatía como nexo entre la historia y el público

Cohen (2006) afirma que uno de los principales factores explicativos del disfrute e interés de los formatos narrativos de ficción es la identificación con los personajes. Del mismo modo, según Ryan (2009) el placer narrativo, producto de la participación activa dentro de una historia, tiene como recompensa la inmersión en un mundo de ficción. Sin embargo, es necesario diferenciar dos tipos de inmersión. Por un lado, la inmersión lúdica hace referencia a una participación físicamente activa y la concentración profunda en la ejecución de una tarea en específico, independientemente de su contenido; mientras que en la inmersión

narrativa, la actividad es únicamente mental, el espectador hace uso de su imaginación en la construcción y contemplación de mundos e historias (Ryan, 2009).

Cabe recalcar que la inmersión narrativa se relaciona con distintas facetas a lo largo del relato. En la inmersión espacial, el participante se puede sentir identificado con el espacio en el que se desarrolla la historia por un apego a una locación en particular; en la inmersión epistémica, el participante se identificará con la historia por el deseo de saber y conocer los detalles de la historia, el pasado para entender el presente e imaginar el futuro; en el caso de la inmersión temporal, el participante es movido por la curiosidad, lo que lo conduce a descubrimientos inesperados y sorprendentes; y por último, la inmersión emocional, se refiere a la identificación con otras personas o seres ficticios (Ryan, 2009). Según Igartua (2008):

La identificación de las audiencias es un concepto multidimensional que comprende diferentes procesos: a) empatía emocional, la capacidad de sentir lo que los personajes sienten e implicarse afectivamente de forma vicaria; b) empatía cognitiva, adoptar el punto de vista o ponerse en el lugar de los personajes; c) absorción en el relato, tener la sensación de volverse el personaje o de pérdida temporal de la autoconciencia e imaginar la historia como si se fuera uno de los personajes; y, d) la atracción personal hacia los personajes, vinculada con la valoración positiva, la percepción de similitud y el deseo de ser como uno de ellos (p. 43).

La identificación con los personajes, según explican Igartua, Acosta y Frutos (2009), “constituye un constructo complejo, que se relaciona con la recepción de la narración de ficción, la cual se activa (y fluctúa en intensidad) durante el proceso mismo de recepción, permitiendo un contacto vicario con los protagonistas de la historia” (p. 14). Para Igartua y Muñiz (2008), la identificación es un proceso imaginativo y no es una actitud, una emoción o un proceso perceptivo; según indican, la identificación implica la pérdida de autoconciencia paulatina y el reemplazo temporal de la propia identidad por la de un personaje, desde un punto de vista afectivo y cognitivo por el que la audiencia imagina ser uno de los personajes dentro del texto. Al respecto, Caman Molero y Atarama Rojas (2015) señalan que “esa voluntaria suspensión de incredulidad no sucede ni por voluntad del espectador, ni por una actitud ante el relato, sino de la verdad del propio relato” (p. 187).

Es a través de la identificación con los personajes de la historia, que Cohen (2006) señala que desarrollamos un interés por los eventos de ficción, ya que según sugiere, la identificación nos proporciona información suficiente para la participación ficticia. Asimismo, señala que la identificación con los personajes conduce a una comprensión de las

motivaciones de este y a un sentido de intimidad y conexión emocional. En este sentido, Bal (1995) menciona que la similitud entre el personaje y la persona humana es demasiado grande para trazar una línea divisoria, “incluso llegamos al punto de identificarnos con el personaje, de llorar, reír y buscarlo a él o buscar con él”. (p. 88)

Para Brenes (2008), “la identificación y las expectativas por la suerte del protagonista se hacen posibles gracias a que el autor implícito se muestra como digno de crédito: bajo su guía, el espectador recorre un camino que a través del personaje, le conduce al descubrimiento de valores humanamente estéticos” (p. 50). Así, los personajes se desenvuelven a partir de una imitación de la vida real, de manera que el espectador, consciente o inconscientemente, logra explorarse a sí mismo mediante las acciones que observa (Estévez, 2015).

En este sentido, una película “tendrá que ser capaz de llevar al público a desarrollar una visión sobre la realidad y a comprender un poco más (Estévez, 2015, p. 187). Aristóteles (1974) señalaba que la imitación es una condición propia del hombre desde la niñez, por medio de la cual va a adquirir sus primeros conocimientos, además, es lo que diferencia al hombre del resto de animales.

Este proceso de reconocimiento e identificación con los personajes es “un mecanismo a través del cual los sujetos experimentan e interpretan una narración desde dentro, como si los acontecimientos que se relatan les estuviesen ocurriendo a ellos mismos” (Igartua, 2008, p. 43), de igual manera, Igartua y Muñiz (2008) sostienen que el espectador se deja llevar por la historia y se produce una reacción empática con los protagonistas de la historia, por lo que se vincula con la inducción emocional ya que el sujeto “entra” en el mundo del texto.

En este sentido, Igartua et al. (2009) señalan que la identificación con los personajes “supone una oportunidad para experimentar de manera vicaria situaciones no habituales en la vida cotidiana, alternar otras identidades (tener la sensación de ser otro), y adoptar las metas, sentimientos y pensamientos de otro” (p. 3). Este proceso de imitación tiene como principal referente la vida misma, la realidad, porque de ella toma las acciones humanas “tal como eran o son, tal como se dice o se cree que son o bien tal como deben ser” (García-Noblejas 1982, p. 49). Asimismo, Brenes (2012) afirma que los espectadores disfrutan de las obras de imitación, de representaciones de la vida real que tengan un gran parecido o que se reconozcan como reales (verosímiles).

Para Zorroza (2007), las historias crean un mundo que será real en tanto posea consistencia y coherencia; y no necesariamente porque establezca semejanzas con el mundo fáctico en el que vivimos. Una historia será reconocida como creíble cuando se le otorguen elementos que la contextualicen, con datos históricos, personalidad de personajes y referentes

comunes; sin embargo, lo fundamental no se basa en su semejanza con la realidad; sino, en su construcción, “que recree una vida y un mundo posible; es decir, un mundo que reconozcamos como humano” (Zorroza, 2007, p. 75)

Por otro lado, es importante hacer mención a la propuesta de García-Noblejas (2004) sobre la recepción de una obra cinematográfica, la cual desencadena dos momentos: la comprensión o primera navegación, la cual hace referencia al primer encuentro entre la película y el espectador; y la aplicación o segunda navegación.

Durante la primera parte del proceso de recepción, según lo indica Agapito (2016), el espectador calificará a los personajes siguiendo los criterios que también se aplican a las personas, por lo que podrá describirlos como buenos o malos, solidarios o egoístas; mientras que en la segunda Navegación, según Brenes (2012), el receptor valorará la obra de manera “unitaria y simbólica”, de manera que se descubrirá el alma de la historia. Siguiendo con la propuesta, García Noblejas (2004) explica que entre ambas navegaciones no hay una distancia temporal, sino que se trata de modos de aproximarse al texto, que incluso, en el caso de un espectador habituado a la recepción, pueden darse de manera casi simultánea.

“La historia será buena en la medida en la que el espectador sea capaz de entrar y salir de ese mundo para reconocerse a sí mismo al contemplar y asimilar todo el bien y el mal que está representado” (Agapito, 2016, p. 6); es por ello que la verosimilitud debe estar presente como un componente indispensable, por lo que es fundamental hacer a los personajes consistentes, de manera que permita a la audiencia, según Sancristobal (2008), conectar con ellos y su compromiso con la historia se profundice.

Sin embargo la verosimilitud, como componente indispensable requiere de elementos exactos que otorguen valor al contenido representado, “pues la necesidad y verosimilitud constituyen un eje que persigue no entrar en contradicción” (Gutiérrez, 2018, p. 313).

De esta manera se conseguirá que el público quiera lo que los personajes quieren y tema lo que los personajes temen. En este sentido, se explica que la identificación con los personajes refuerce la implicación emocional en la ficción, ya que según señalan Igartua et al. (2009) “produce una absorción extrema en el texto y, por tanto, se puede propiciar una experiencia emocional intensa” (p. 5).

Dicha experiencia, según afirma Zorroza (2007) es un ‘desconectar’ de nuestra realidad inmediata, que permite que el espectador, gracias a la identificación, se sumerja en el mundo creado durante un lapso determinado de tiempo. Asimismo, la experiencia cinematográfica enriquece al espectador, no solo por la adquisición de conocimientos nuevos; sino que permite

que este adquiriera experiencias nuevas a través de la vida íntima de otros personajes “mas no con la actitud del que mira, sino con la actitud del que la vive” (p. 78).

Al tratar el concepto de identificación de las audiencias con los personajes es inevitable mencionar la empatía, ya que en palabras de Igartua et al. (2009) “constituye una dimensión central de dicho constructo”. Según la definición de la Real Academia Española (RAE), empatía se refiere a un sentimiento de identificación con algo o alguien. Asimismo, McDonald y Messinger (2010) señalan que el término se puede definir como “la capacidad de sentir o imaginar la experiencia emocional de otra persona” (p. 2). Sin embargo, Igartua et al. (2009) mencionan que es necesario plantear una diferencia entre la empatía entendida como un rasgo o tendencia general a responder ante situaciones sociales cotidianas, y la empatía entendida como estado o proceso vinculado con la recepción de la ficción, la cual implica la capacidad para ponerse en el lugar del personaje e incluso sentir y pensar como él lo haría.

En este sentido, el termino empatía hace referencia a la capacidad de percibir de forma vicaria los estados emocionales de otros. Según indican Moya-Albiol, Herrero, Bernal (2010), la empatía es “una compleja forma de inferencia psicológica en la que la observación, la memoria, el conocimiento y el razonamiento se combinan para poder comprender los pensamientos y sentimientos de los demás” (p. 91). Además, Moya-Albiol, et al (2010) señalan que la presentación de imágenes con contenido emocional o la constante exposición a situaciones en las que se debe adoptar la perspectiva de la otra persona son formas recurrentes para inducir conductas empáticas.

Según Ryan (2009), la empatía es uno de los tipos principales de emociones en el hombre que se caracteriza porque está orientada a las relaciones con terceros a través de experiencias indirectas, simulando mentalmente sus circunstancias y hasta fingiendo ser ellos con el fin de interiorizar sus deseos como propios y llegar al extremo de sentir sus alegrías, penas y tristezas; a diferencia de las emociones auto dirigidas, que se refieren a nosotros mismos, nuestros deseos y a las acciones que nos llevarán a cumplirlos.

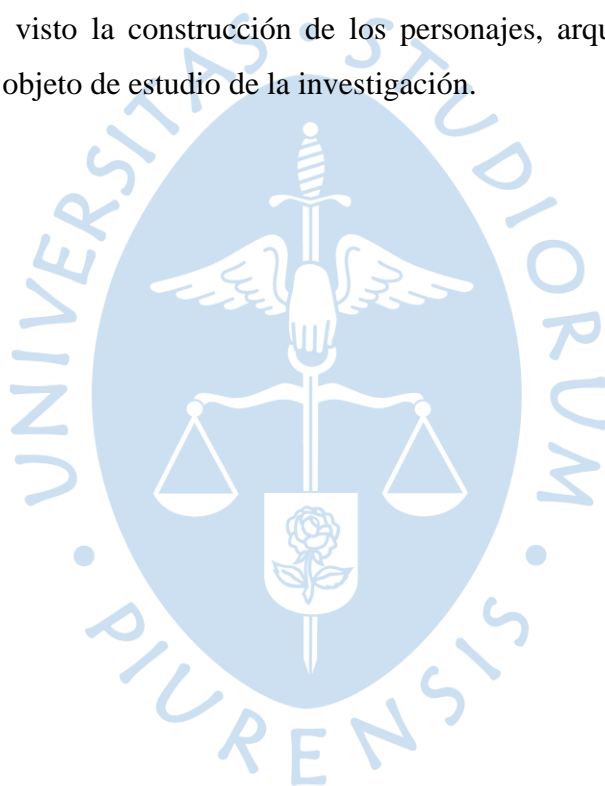
El grado de empatía como rasgo de personalidad y la identificación con los personajes de obras de ficción va a estar determinado por variables relacionadas con la construcción de personajes, así como también por la construcción de los textos en que estos intervienen y el contexto de recepción. Asimismo, la caracterización de la personalidad de los individuos constituye un factor significativo en la identificación con los personajes, ya que alude a la capacidad para tomar sus perspectivas o comprender sus puntos de vista.

Para entender la empatía entre los espectadores y los protagonistas de las ficciones animadas, es necesario señalar que se trata de un tipo de emoción que parte de la

identificación con personajes bien contruidos, en mundos verosímiles, que reúnen los requisitos mencionados anteriormente para el desarrollo coherente de acciones y constituir buenas historias.

Asimismo, vale la pena reconocer que aunque la presentación del mundo plasmado en un producto audiovisual no necesariamente se corresponde con el mundo real, cuando el espectador se sumerge de manera voluntaria en la trama y mantiene una participación activa, va a alcanzar el disfrute narrativo por la identificación con la historia y la empatía con sus personajes.

Los arquetipos permiten al espectador identificarse con la obra cinematográfica y empatizar con los personajes plasmados en ella al reconocer aspectos de la vida humana. Llegado a este punto, visto la construcción de los personajes, arquetipos y la empatía, se procederá a detallar al objeto de estudio de la investigación.





Capítulo 2

Material y metodología

1. Material de la investigación

1.1. La colaboración Disney – Pixar. The Walt Disney Company, o conocida también como Disney, es una compañía de medios de comunicación y entretenimiento. Fue fundada el 16 de octubre de 1923 por Walt Disney y su hermano Roy Disney, como socios iguales, con el nombre de The Disney Brothers Cartoon Studio, lanzada inicialmente como un estudio de animación (Vive la historia, 2017); sin embargo, a sugerencia de Roy Disney, la compañía cambió de nombre a Walt Disney Studio (The Official Disney Fan Club, 2019).

Al principio, el estudio de animación de la compañía estuvo ubicado en la parte trasera de una oficina de bienes raíces en Kingswell Avenue en Hollywood; sin embargo, años más tarde, en 1926, debido a que la compañía crecía, el personal tuvo que reubicarse en nuevas instalaciones ubicadas en una propiedad en Hyperion Avenue. Es en este nuevo estudio en el que Walt Disney ideó un nuevo personaje, Mickey Mouse, el cual nació de la colaboración con el jefe de sus animadores, Ub Iwerks (Cress, R, 2010).

Ubbe Ert Iwwerks fue un animador reconocido como un genio de la técnica y “uno de los más grandes artistas del cómic y el dibujo animado” (Biografías y Vidas, 2019). Pese a que años más tarde Ub Iwerks deja la compañía de Walt Disney en 1930, cuando el productor Pat Powers le ofreció financiarle unos estudios propios, el fracaso de este en 1936, el cual no pudo competir con Disney ni con los hermanos Fleischer, produjo el cierre del estudio de manera definitiva. Años más tarde, en 1940, Ub Iwerks regresó a trabajar para Disney, donde se dedicó a investigar nuevas técnicas de animación (The Official Disney Fan Club, 2019). Según se decía, “Iwerks era conocido por la velocidad con que trabajaba, capaz de realizar más de 700 dibujos en un solo día” (Javier, 2015).

Debido a que las primeras animaciones de Mickey Mouse eran películas mudas y el sonido se encontraba revolucionando la industria del cine en ese momento, Disney e Iwerks se vieron forzados a realizar nuevas animaciones con sonido totalmente sincronizado (The Official Disney Fan Club, 2019) en el corto titulado Steamboat Willie, en el que aparecía el ratón silbando tras el timón de un barco de vapor (Corrales, G, 2013). El éxito inmediato de dicho dibujo favoreció la creación de una larga serie de dibujos animados de Mickey Mouse que aumentaba en personajes en cada película y además, permitió que los animadores

experimentaran con los estados de ánimo, las emociones y los temas musicales (The Official Disney Fan Club, 2019).

En 1934 Walt Disney decidió realizar el primer largometraje de animación, una historia basada en un cuento de los hermanos Grimm: Blancanieves y los siete enanitos, la cual tardó tres años en ejecutarse bajo un presupuesto de \$1.5 millones (Sánchez, A, 2017) y se convirtió en la película más taquillera de la historia (Fotogramas, 2017). Pese al éxito de la compañía, tras la Segunda Guerra Mundial, el estudio de Walt Disney se vio reducido y le fue difícil recuperar su equilibrio de antes (The Official Disney Fan Club, 2019). A pedido del Departamento de Estado, su estudio se había concentrado en hacer propaganda y películas de entrenamiento para el ejército; además, la empresa se dio a la tarea de hacer “promoción patriótica y antinazi entre sus seguidores” (Garrido, 2017). Así se produce Donald Duck: Der Fuehrer’s Face, un corto de ocho minutos, estrenado en 1942, el cual fue ganador de un Oscar como mejor cortometraje de animación (FilmAffinity, 2019).

Sin embargo, en 1950 con el éxito de la primera película de acción completamente en vivo, Treasure Island, la producción de “La Cenicienta”, la cual simbolizaba el regreso a las características animadas clásicas, y el primer programa de televisión de Disney en Navidad, la compañía lograba recuperarse a pasos agigantados. (The Official Disney Fan Club, 2019).

El 15 de diciembre de 1966, Walt Disney falleció a la edad de 65 años a causa de cáncer de pulmón (Vanguardia, 2017), por lo que la compañía quedó a cargo de su hermano Roy Disney, quien estuvo a cargo durante la producción de las películas Jungle Book o El libro de la selva en Latinoamérica en 1967 y The Aristocats o Los Aristogatos en 1970. Sin embargo, debido a la muerte de Roy Disney el 20 de diciembre de 1971, la compañía pasó a ser liderada por un equipo formado por Card Walker, Donn Tatum y Ron Miller, los cuales continuaron con el éxito comercial de los parques de diversiones, además de hoteles, campamentos, campos de golf y centros comerciales (The Official Disney Fan Club, 2019).

En 1983, bajo la dirección de Michael Eisner y Frank Wells, la compañía decidió el lanzamiento de una red de cable, The Disney Channel, debido a que las audiencias para las películas familiares estaban disminuyendo, pese a que habían sido el pilar principal de la compañía durante muchos años. Las películas de la biblioteca de Disney fueron seleccionadas para el mercado de sindicación y algunas de ellas también se lanzaron en video cassette. Usando la técnica de venta directa, los clásicos de Disney se posicionaron en el primer puesto de las listas de los libros más vendidos de todos los tiempos (The Official Disney Fan Club, 2019).

Asimismo, el interés de la nueva directiva de Disney por recuperar las audiencias y el talento artístico que la compañía había perdido durante los años anteriores, proporcionó, según Pérez-Guerrero (2013), una oportunidad para Pixar de trabajar en colaboración con el equipo técnico de Disney. Así fue que se crea CAPS, el cual consistía en un sistema de producción de animación por computadora que revoluciona la creación de películas animadas tradicionales.

En 1991, Disney y Pixar dan a conocer un acuerdo para realizar y distribuir al menos una película animada generada por computadora; por lo que Pixar comienza a trabajar en el proyecto que años más adelante se convertirá en *Toy Story*, mientras continúa produciendo otro tipo de contenido como comerciales y otros materiales cortos, incluidos spots para la televisión pública (Pixar, 2019).

El éxito de la película *The Little Mermaid* (1989) o conocida como *La Sirenita* en Latinoamérica, el cual fue reemplazado por el de la película *Beauty and the Beast* (1991) o *La bella y la bestia*, según su título en Latinoamérica, que a su vez fue superado por *Aladdin* (1992), demostraba que las animaciones de Disney comenzaban a llegar a mayores audiencias. Es así que en el año 1994, *The Lion King* o *El Rey León*, se posicionó “como la película animada de mayor recaudación de la historia ... y que en Estados Unidos continúa siendo la película animada dibujada a mano más taquillera de todos los tiempos” (Univisión, 2011).

El estreno de *Toy Story* en los cines, se dio lugar un año después, el 22 de noviembre de 1995, tras lo cual se posicionó como la película más taquillera de ese primer fin de semana de exhibición y se convirtió en la película más vista del año. Esta primera película animada por computadora en su totalidad, logró alcanzar una recaudación de \$ 192 millones a nivel nacional y \$ 362 millones en todo el mundo (The Official Disney Fan Club, 2019). Tras el éxito indiscutible en taquilla, *Toy Story* fue reconocida en 1996 con nominaciones al Premio de la Academia en la categoría a Mejor canción original, Mejor banda sonora original y Mejor guión original (Film Affinity, 2019), convirtiéndose en la primera vez que una película animada era reconocida por la escritura de guiones. Según señala Pérez-Guerrero (2013), el éxito de la película fue inesperado debido a que los creadores del largometraje eran principiantes en lo que se refiere a la producción de films de esta extensión; además, señala que ninguno de ellos había escrito antes un guion.

A partir de ese año y debido al éxito acumulado, Pixar anunció que dejaría de hacer comerciales para concentrarse en el entretenimiento interactivo y de formato largo, pese a que los asuntos financieros de la compañía no marchaban muy bien, por lo que en 1997 Disney y

Pixar renegociaron el contrato que terminó en que ambas compañías compartirían los beneficios a partes iguales, después de deducir una cuota del 12% por concepto de distribución a favor de Disney (Pérez-Guerrero, 2013). La colaboración entre Walt Disney Studios y Pixar Animation se consolidó cuando se amplió el número de largometrajes, de los tres iniciales a cinco, por los próximos 10 años, a partir del siguiente estreno (Bichos, 1998), un acuerdo en el que se acordaba que Pixar produciría los largometrajes, mientras que Disney los financiaría y distribuiría (The Official Disney Fan Club, 2019).

A fines de 1998, Disney y Pixar estrenarían la película *A Bug's Life* o conocida en Latinoamérica como *Bichos: Una aventura en miniatura*, la cual se estrenó el 25 de Noviembre (The Official Disney Fan Club, 2019), acompañada por el cortometraje *Geri's Game*, el cual fue galardonado con un premio de la academia a mejor corto animado, en el festival de cine de Florida; asimismo, el corto fue reconocido en los premios Annie, en el que se posicionó también como el mejor corto animado (Santana, A. 2014). *Toy Story 2* fue estrenada a fines del año siguiente, y se destacó por ser la primera película creada, masterizada y proyectada digitalmente y la primera secuela en generar más ganancias que su predecesor (Arcadia, 2015).

Los años siguientes continuaron con la producción de películas: En el 2001 se estrenó *Monstruos, Inc*, acompañado por el cortometraje *For the Birds*; en 2003 se estrena *Finding Nemo* o conocida en Latinoamérica como *Buscando a Nemo*, cuyo estreno estuvo acompañado de una versión remasterizada de *Knick Knack*, un cortometraje de tres minutos y 47 segundos que estuvo completo en 1989, dirigido por John Lasseter, y que fue la primera animación de Pixar producida en 3D estereoscópico (IMDb, 1992). De la misma manera, en el 2004 se estrenó *The Incredibles* o *Los increíbles* como es conocida en Latinoamérica, que estuvo acompañada del cortometraje *Boundin*, un cortometraje musical que tiene a un cordero como protagonista (Toca, A. 2006).

El 5 mayo de 2006, Disney realizó la compra de Pixar Animation Studios por 7,400 millones de dólares, la cual había sido anunciada a inicios de ese año, acuerdo en el que Steve Jobs se convierte en el accionista mayoritario y al mismo tiempo, Disney obtuvo los servicios de Ed Catmull como presidente de Disney y de Pixar y a John Lasseter en el cargo de Director General creativo (Pgp/Jma, 2006).

Según señala Pérez-Guerrero (2013), pareciera lógica la asimilación de Pixar por Disney, ya que desde el inicio, en Pixar se ha vivido una cultura corporativa que tiene grandes similitudes con la visión empresarial y artística de Walt Disney: “su espíritu pionero, su interés en la ciencia y tecnología, el afán por hacer un entretenimiento de calidad para la

familia y la gestión de equipos creativos a los que les enseñó a cuidar la humanidad de los personajes y la historia” (Pérez-Guerrero, 2013, p. 39).

Asimismo, al igual que en Disney, los valores que destacan en la filmografía de Pixar se encuentran relacionados principalmente con vínculos fraternos – filiales y la amistad, tal como señala Pérez Guerrero (2011), las producciones destacan “la importancia de la lealtad y la justicia, la fidelidad a la palabra dada, la esperanza basada en la confianza, la generosidad, la compasión, la autorrealización a través del servicio a los demás, la ambición bien entendida y el fomento del talento propio al servicio de los demás” (p. 119).

Cars de Disney-Pixar fue lanzada en junio del mismo año, acompañada por el corto One Man Band, así como Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest o Piratas del Caribe 2: El cofre de la Muerte, como es su nombre en Hispanoamérica, la cual rompió los récords y se convirtió en la película más taquillera de la compañía después de su lanzamiento (El nuevo diario, 2006).

Según el portal The Official Disney Fan Club (2019), en el 2015, Disney y Pixar deciden lanzar, por primera vez, dos películas en el mismo año, este es el caso de los estrenos de las películas Inside Out o como es conocida en Latinoamérica: Intensamente, la tercera película con mayores recaudaciones del estudio hasta entonces, la cual se estrenó el 19 de junio, acompañada por el cortometraje LAVA y The Good Dinosaur o Un Gran Dinosaurio en Latinoamérica, la cual estuvo acompañada por el cortometraje Sanjay's Super Team, estrenada el 25 de noviembre de ese año.

En 2016 se estrena Finding Dory o Buscando a Dory, acompañada por el cortometraje Piper, la cual rompió varios récords de taquilla, entre ellos, el de la película animada con mayores recaudaciones en su día de estreno en Estados Unidos y Canadá (Expansión, 2016). Un año después llega el estreno de Cars 3, acompañada por el cortometraje Lou, la cual se estrenó a mediados de ese mismo año. Meses después se estrenó Coco, el 20 de octubre de 2017 (Pixar, 2019) durante el Festival Internacional de Cine de Morelia en Morelia, México, el cual fue establecido en 2003 y “desde 2008 es reconocido por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas (Ampas) de Estados Unidos” (Festival Internacional de Cine de Morelia, 2019).

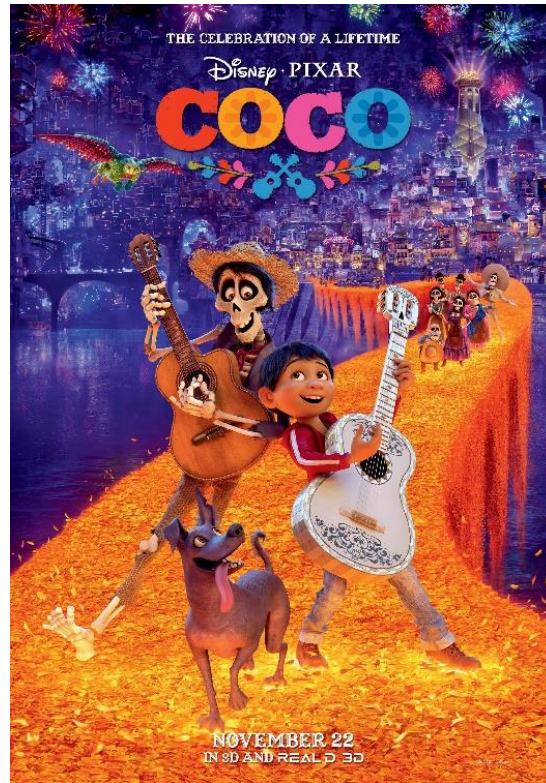


Imagen 1. Póster de la película Coco (2017) para su lanzamiento en el circuito norteamericano

Tras su estreno en México, Coco se convirtió en la película más taquillera de todos los tiempos (Excelsior, 2017). Asimismo ha obtenido numerosos reconocimientos como: Premio Óscar a la Mejor Película de Animación, Premio Óscar a la Mejor canción original por Remember Me, Critics' Choice Movie Award a la Mejor Película Animada, Premio Globo de Oro a la Mejor Película Animada, Premio Satellite a la Mejor Película o Corto Animado, Premio BAFTA a la Mejor Película de Animación, Premio del Sindicato de Productores a la Mejor Producción de una Película Animada, entre otros (Milenio, 2018).

A mediados del año 2018, se estrenó Los increíbles 2 bajo la dirección y guion de Brad Bird, quien se había encargado de la primera entrega en 2004 (Espinof, 2018). Finalmente, en junio del 2019, fue estrenada Toy Story 4, dirigida por Josh Cooley y producida por Jonas Rivera y Mark Nielsen, la cual es la segunda película en no presentar un cortometraje previo a la película, rompiendo así, una tradición de más de 20 años (Play Cine, 2019).

Tabla 2. Filmografía de la colaboración Disney - Pixar

PELÍCULA	ESTRENO	DIRECCIÓN	PRODUCCIÓN	CORTOMETRAJE
Toy Story	22/11/1995	John Lasseter	Ralph Guggenheim y Bonnie Arnold	-
A Bug's Life	25/11/1998	John Lasseter	Darla K. Anderson y Kevin Reher	Geri's Game
Toy Story 2	24/11/1999	John Lasseter	Helene Plotkin y Karen Robert Jackson	Luxo Jr.
Monsters, Inc.	02/11/2001	Pete Docter	Darla K. Anderson	For the Birds
Buscando a Nemo	30/05/2003	Andrew Stanton	Graham Walters	Knick Knack
Los Increíbles	05/11/2004	Brad Bird	John Walker	Boundin
Cars	09/06/2006	John Lasseter	Darla K. Anderson	One Man Band
Ratatouille	29/06/2007	Brad Bird	Brad Lewis	Lifted
WALL·E	27/06/2008	Andrew Stanton	Jim Morris	Presto
Up	29/05/2009	Pete Docter	Jonas Rivera	Claro
Toy Story 3	18/06/2010	Lee Unkrich	Darla K. Anderson	Day and Night
Cars 2	24/06/2011	John Lasseter	Denise Ream	Hawaiian Vacation
Brave	22/06/2012	Mark Andrews y Brenda Chapman	Katherine Sarafian	La Luna
Monsters University	21/06/2013	Dan Scanlon	Kori Rae	The Blue Umbrella
Inside Out	19/06/2015	Pete Docter	Jonas Rivera	LAVA
The Good Dinosaur	25/11/2015	Peter Sohn	Denise Ream	Sanjay's Super Team
Buscando a Dory	17/06/2016	Andrew Stanton	Lindsey Collins	Piper

Tabla 2. Filmografía de la colaboración Disney – Pixar (Continuación)

Cars 3	16/06/2017	Brian Fee	Kevin Reher y John Lasseter	Lou
Coco	20/10/2017	Lee Unkrich	Darla K. Anderson	Frozen: Una aventura de Olaf
Los Increíbles 2	15/06/2018	Brad Bird	John Walker y Nicole Paradis	BAO
Toy Story 4	21/06/2019	Josh Cooley	Jonas Rivera y Mark Nielsen	-

Fuente: Elaboración Propia a partir de Pixar: Feature films (2019).

El apartado anterior pretende contextualizar al lector sobre los inicios de Disney y su filmografía, así como dar a conocer el nacimiento de Pixar, su vínculo con Disney y la manera en que estas dos casas cinematográficas encajaron a la perfección por la forma de tratar la narrativa de sus historias y cómo reflejan valores. A continuación, nos centraremos en la película en la que se basa esta investigación, que nace como producto del trabajo conjunto de los estudios cinematográficos anteriormente descritos.

1.2. Coco (Lee Unkrich, 2017). La película animada *Coco* (2017) fue producida por Pixar y distribuida por Walt Disney Pictures. El director, Lee Unkrich, había trabajado con la misma productora desde el año 1994 como montador en siete películas: *Toy Story* (1995), *A Bug's Life* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Monsters, Inc.* (2001), *Buscando a Nemo* (2003), *Cars* (2006) y *Ratatouille* (2007); como codirector en tres películas: *Toy Story 2* (1999), *Monsters, Inc.* (2001) y *Buscando a Nemo* (2003); como director en *Toy Story 3* (2010); y como productor ejecutivo en dos películas: *Monsters University* (2013) y *The Good Dinosaur* (2015).

Lee Eduard Unkrich nació el 8 de agosto de 1967 en Chagrin, Ohio. Según señala Pérez-Guerrero (2011), el interés de Unkrich por el séptimo arte surgió a temprana edad y se debió a la influencia materna, “según recuerda el propio director, él y su madre acudían con frecuencia a las salas para ver todos los estrenos que podían, especialmente después del divorcio de sus padres cuando tenía 10 años” (p. 220).

La carrera profesional de Unkrich se inició en el ámbito de la televisión. Tiempo después se convirtió en el editor de la serie *Medias de Seda*, donde pudo debutar como director de un episodio titulado *Community service*, que se estrenó en marzo de 1995. Sin embargo, en

1994, Unkrich recibió la llamada del editor Robert Gordon para proponerle un trabajo freelance que duraría algunas pocas semanas. Se trataba del primer largometraje de Pixar: Toy Story. Pese a que Unkrich no estaba familiarizado con el medio de la animación, conocía la obra de Lasseter, por lo que no dudó en conversar con la productora. Con el éxito del trabajo realizado, su contrato se extendió hasta el final de la película y aún más.

Es así que en 1998 se le encomendó la edición de la película Bichos, la cual fue dirigida por John Lasseter. Según señala Pérez-Guerrero (2011), a partir de ese momento, Lee Unkrich se convirtió en uno de los más estrechos colaboradores de John Lasseter, tal es así, que en 1999, cuando surge la necesidad de rehacer Toy Story 2, Lasseter le propuso la codirección de la película junto a Ash Brannon. Según comenta Pérez-Guerrero (2011), la labor de Unkrich como codirector en Toy Story 2 fue determinante para su carrera, ya que se puso en evidencia su comprensión sobre la visión de los directores de Pixar y cómo contribuir a plasmarla en la pantalla.

Asimismo, en el 2003, Unkrich acompañó a Andrew Stanton en su primer trabajo como director en buscando a Nemo. El éxito de esta película supuso la consolidación de la figura de Unkrich en Pixar. Es así que años más tarde fue elegido para estar al frente de un film de la casa como director principal: Toy Story 3, la cual recaudó alrededor de 226 millones de dólares en taquillas y tuvo un marcado rompimiento de estereotipos, lo que puede considerarse como “un avance en la trama de cintas infantiles si se compara con las arcaicas historias de hadas” (Expansión, 2010).

Siguiendo esta línea, Pérez-Guerrero (2011) menciona “se puede decir que lee Unkrich es el director de Pixar que más recurre a la paradoja en la caracterización de los personajes y a la ironía de las situaciones y en los diálogos”, ya que según señala “los estereotipos, los acentos y las actitudes de los personajes contribuyen a jugar con la idea de que no todo tiene que ser siempre lo que parece” (p. 235).

Al igual que las demás películas de la casa, Coco ofrece herramientas para lograr generar empatía entre la audiencia y los personajes de las historias y las situaciones que estos atraviesan. Para Lee Unkrich, según menciona Pérez-Guerrero (2013), “los mejores filmes son aquellos que permiten al espectador experimentar una gran cantidad de emociones diferentes: hilaridad, tristeza o tensión” (p. 205). En este sentido, Unkrich busca que la audiencia se identifique con las historias y personajes de manera que logre una experiencia completa y satisfactoria.

Coco, como pieza cinematográfica, ofrece momentos de acción, tensión y comedia que permite que se siga la historia con interés, emoción y reflexión. Al igual que en Toy Story 3,

Unkrich muestra su sello característico al intercalar emociones intensas con los momentos más tranquilos y emotivos, sin que se perciba una ruptura en la narración.

El estreno comercial de *Coco* tuvo lugar el 27 de octubre de 2017 en México, durante el Festival Internacional de Cine de Morelia en Morelia, el 22 de noviembre de 2017 en Estados Unidos y el 30 de noviembre de 2017 en Perú, lo cual, junto al estreno de *Cars 3*, marca la segunda vez que Pixar ha lanzado dos películas en el mismo año, como fue el caso del estreno de *Inside Out* y *The Good Dinosaur* en el año 2015. En sus primeras dos semanas de exhibición en México recaudó más de 36 millones de dólares, lo cual la convirtió en la película animada más taquillera en la historia de ese país (Excelsior, 2017).

La trama de esta película exhibe la vibrante riqueza cultural de México, ya que gira en torno a una fecha célebre conocida como El Día de los Muertos, la cual es celebrada el uno y dos de noviembre de cada año con el fin de honrar a los ancestros. La película se desenvuelve en el poblado de Santa Cecilia y cuenta la historia de Miguel Rivera, un niño de 12 años, que proviene de una familia de zapateros que por generaciones han prohibido la música debido a que creen que han sido maldecidos por ella.

Según la historia familiar de Miguel, su tatarabuelo abandonó a su esposa décadas antes para seguir sus propios sueños de músico, dejando a Imelda, la tatarabuela, para tomar el control como la matriarca de la familia Rivera y declarar la música muerta para siempre. En este contexto, Imelda se encargaría de orientar a su familia a continuar con el oficio de la fabricación de calzado, apartándolos drásticamente de cualquier influencia musical, con el fin de tener en claro la prioridad en la vida: la familia.

Sin embargo, pese a las prohibiciones de su familia, Miguel sueña con convertirse en un músico consumado como Ernesto de la Cruz, su cantante favorito de todos los tiempos; cuyo lema “Vive tu momento” inspira a Miguel a cultivar un don musical que es solo presenciado por Dante, un perro Xoloitzcuintle (el perro nacional de México) que estará a su lado hasta el final de la historia.

Tras descubrir un vínculo increíble entre él y De la Cruz, Miguel toma medidas para buscar e imitar al famoso cantante y, al hacerlo, ingresa a la Tierra de los Muertos, una dimensión alternativa, donde Miguel se encuentra con sus parientes fallecidos y junto a Héctor, quien le pide ayuda para ingresar al mundo de los vivos, descubre la identidad de su abuelo y con ello, la historia real de su familia. (Animation World Network, 2017).

La película tuvo un presupuesto estimado de \$ 175 millones y hasta la fecha, ha logrado recaudar más de \$ 807 millones (IMDb, 2018). Según el portal BBC News, *Coco* demoró seis años en ser producida, debido a que en los primeros tres años, el equipo visitó “mercados,

plazas, talleres, iglesias, haciendas y cementerios en México para empaparse en la cultura y el verdadero significado e importancia del Día de los Muertos” (Cisneros, J, 2017). Según señaló Lee Unkrich, el director de *Coco*, en una entrevista con el diario *The New York Times*, las visitas a México fueron necesarias debido a que este no sabía mucho de la festividad del Día de los Muertos ni de las tradiciones, lo cual le causaba cierto temor, "la comunidad latina dice lo que le ofende y tiene opiniones fuertes, como no soy latino, sabía que el proyecto iba a estar bajo la lupa", señaló.

Es así que Lee Unkrich y su equipo, basaron a la familia Rivera, protagonista de la película, en las familias del mundo real con las que se relacionaron durante sus vistas a los estados mexicanos de Oaxaca y Guanajuato entre los años 2011 y 2013, y en las historias personales narradas por los miembros latinos de la producción, los cuales le ayudaron a darle raíces geográficas y sociológicas a su mundo de fantasía (Ugwu, R, 2017).

Originalmente, estaba previsto que la película fuera titulada con el nombre Día de Muertos; sin embargo, tras una demanda que Disney recibió debido a que el nombre de la tradición mexicana no puede convertirse en una marca registrada, los productores decidieron llamarla *Coco* (Imaginario, A, 2018), en homenaje a la bisabuela del protagonista y por la importancia del rol que esta desempeña dentro de la película. Durante una entrevista, como parte de la promoción de la cinta en México, el director, Lee Unkrich, se refirió a la polémica y señaló que la intención no era registrar como una marca dicha festividad, sino que querían utilizar el título, lo cual mandó un mensaje irrespetuoso que se intentó corregir lo más pronto posible (El Siglo de Torreón, 2017).

A lo largo del filme, se observan a los personajes más emblemáticos de la cultura mexicana, como son: Frida Kahlo, el Santo, Pedro Infante, Jorge Negrete, Mario Moreno Cantinflas, María Félix, Agustín Lara, Dolores del Río, Diego Rivera, Emiliano Zapata, entre otros (Imaginario, A, 2018). Asimismo, aparece en la película, como el fiel compañero de Miguel, un perro de una raza oriunda de México, llamado Dante. Los estudios Disney-Pixar decidieron diseñar un perro xoloitzcuintle debido a que en la cultura prehispánica era considerado como un animal sagrado, pues se creía que acompañaba a las almas de sus amos a cruzar el río para llegar a un inframundo llamado Mictlán, por lo que incluso en ocasiones eran enterrados con ellos (Excelsior, 2017).

2. Metodología de la investigación: Análisis de la construcción del arquetipo para generar empatía

La metodología de esta investigación consiste en un análisis diegético aplicado al protagonista de la película *Coco* (2017), como el eje central del conjunto de elementos que detonan la empatía entre la ficción animada audiovisual y la audiencia, considerando su desarrollo a lo largo de la historia. Este tipo de metodología cualitativa analiza un discurso de carácter narrativo a partir de los elementos que componen una historia. Según señala Brenes (2008), el espectador se deja envolver por las dimensiones de un relato, sin embargo, el análisis diegético, por no ser un método rígido, permite razonar sobre lo visto y analizar la forma en la que ha sido presentado. A razón de la hipótesis, en este estudio se analizará al protagonista a partir de cuatro puntos clave que denotan el proceso de construcción del modelo de arquetipo de héroe en la ficción animada de *Coco*.

2.1. Presentación y caracterización del protagonista. Corresponde al momento inicial de una película en el que se introduce al protagonista, se presenta y se deja conocer aspectos personales y necesarios para entenderlo, que se profundizarán durante el desarrollo de la historia y que darán paso a la acción. “Es en el inicio donde se sitúa el tiempo y lugar del protagonista, sus deseos y necesidades” (Atarama-Rojas y Castañeda-Purizaga, 2017, p. 14). Según señala Seger (2011, p. 175), “plantear una historia e introducir a un personaje, a la vez que se crea una imagen dramática de apertura, exige la integración cuidadosa de muchos elementos”, por lo que menciona que es difícil saber cuántos antecedentes y explicaciones se deben incluir para que los espectadores puedan seguir bien la narración.

2.2. Los conflictos del protagonista. Se refiere a los momentos de lucha y complicaciones que atraviesa el protagonista a lo largo de la historia, que captan el interés y empatía de la audiencia mediante acciones que además otorgan un objetivo o propósito nuevo al personaje. Según señalan Atarama-Rojas y Castañeda-Purizaga (2017), las historias deben ser técnicamente correctas pero también deben cuidar la tensión dramática con la finalidad de evocar emociones y conectar con la audiencia; ya que “un guionista puede diseñar un personaje fascinante, pero si no tiene una meta externa, la audiencia no querrá saber sobre sus fobias y anhelos más íntimos” (Pérez-Guerrero, 2011, p. 277). Este momento planteará situaciones que representarán obstáculos para el protagonista siempre y cuando dificulten el cumplimiento normal de las leyes diegéticas (Caman Molero y Atarama Rojas, 2015). Para Sánchez-Escalonilla (2007) el conflicto representa un problema que tendrá lugar “entre

personajes, en el interior de los personajes, o en forma de reto externo a los personajes” (p. 52).

2.3. Evolución de los niveles del protagonista. Se refiere a los momentos de decisión que afronta el protagonista para alcanzar sus objetivos, si está dispuesto a tomar riesgos y cómo se relaciona con los demás elementos de la trama. “En esta parte se refuerza el proceso de identificación del espectador con el protagonista” (Atarama-Rojas, et. al., 2017, p. 19), ya que le otorga credibilidad. Según señala Seger (2011), las acciones concretas que el personaje realiza en la consecución de sus metas manifiestan su fuerza y su sinceridad; cuanto más difíciles sean sus acciones y obstáculos, más fuerza tendrá el personaje. Por su parte, Agapito (2016) sostiene que a través de las acciones que el personaje realice o deje de hacer al ir en busca de su objetivo, descubrirá su propio carácter.

2.4. Confirmación del arquetipo heroico del protagonista

El protagonista va revelando su verdadera personalidad a lo largo de la historia y su evolución en ella. Llegado a este punto, influyen las situaciones que se le presentan, sus decisiones y las interacciones con los demás personajes, de manera que al finalizar la historia, el protagonista no es el mismo, ha sufrido cambios y poco a poco ha mostrado su verdadera naturaleza. Según señala Vogler (2002), los héroes retornarán al punto de partida o continuarán el viaje una vez que han sobrevivido y superado obstáculos, pero siempre con la sensación de que inician una nueva vida o de que ellos han cambiado en virtud del camino recorrido.

La metodología que ha sido explicada en los apartados anteriores hace referencia a la recolección de información del relato, teniendo solo al protagonista como eje principal, dado que de ellos depende el curso y desarrollo de la historia. Sin embargo, cabe resaltar que se encuentran limitaciones propias de un análisis cualitativo, el cual analiza y entiende la narrativa más no la pone a prueba. No obstante, se considera adecuada para el desarrollo de la presente investigación ya que permitirá acompañar paso a paso la construcción del protagonista en virtud de reconocer su evolución a través de la historia y la confirmación del arquetipo heroico, el cual finalmente despertará la empatía en el espectador que se busca demostrar. A modo de resumen, en el siguiente cuadro se detallarán los aspectos a evaluar en las cuatro categorías seleccionadas para el análisis diegético:

Tabla 3. Resumen del Análisis diegético de la construcción del arquetipo para generar empatía

Variables	Descripción / Categorías a observar
Presentación y caracterización del protagonista	Características y rasgos personales del protagonista, así como sus deseos y necesidades.
Los conflictos del protagonista	Identificar la meta del protagonista, las complicaciones que se suscitan para alcanzarla y reconocimiento de las fuerzas opositoras (obstáculos u otros personajes).
Evolución de los niveles del protagonista	Acciones concretas (decisiones y riesgos) que toma el protagonista por la consecución de su meta.
Confirmación del arquetipo heroico del protagonista	La evolución de la meta inicial, el comportamiento del protagonista con relación a los demás personajes al final de la historia.

Fuente: Elaboración propia

El mundo narrado en *Coco* está construido con elementos coherentes y con reglas que permiten que el espectador se identifique con él y sus personajes, y lo reconozcan como un mundo creíble. El análisis diegético aplicado a esta narrativa permite una mirada detallada de todo aquello que compone la historia: los lugares en donde está situada la película, los personajes, los eventos del pasado, las acciones y las direcciones que se van tomando de acuerdo a ellas y, a partir de ese punto, el crecimiento de los personajes.

En este sentido, cabe precisar, que el método de análisis empleado se ajustó a las necesidades de la historia, ya que al priorizar las cuatro variables de evaluación, se obtienen resultados que facilitan la comprobación de la hipótesis planteada, una visión detallada de los elementos que permiten la empatía, la forma en la que estos son presentados, su frecuencia y momento exacto.

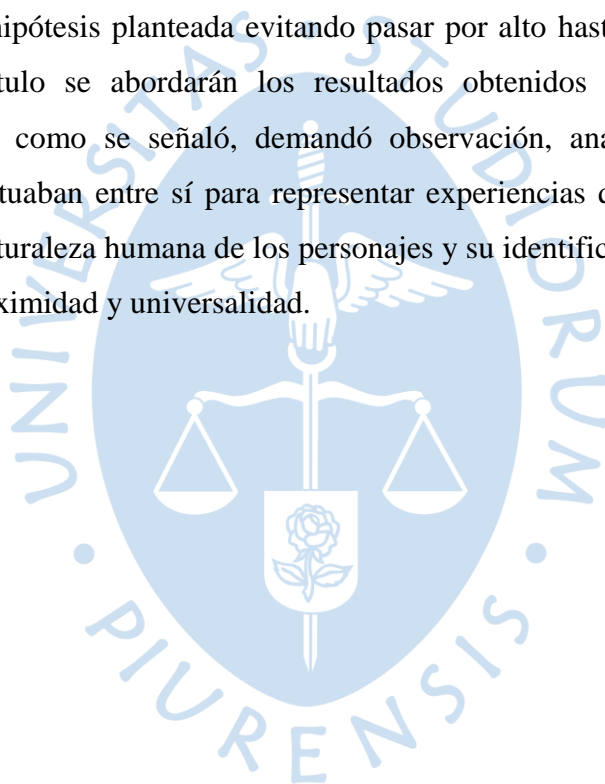
La aplicación de la metodología descrita supuso la observación frecuente de la película *Coco*. Fue un análisis arduo que concluyó después de tres meses de visionados continuos de la película, de manera periódica, para aplicar cada una de las variables. Además, el periodo de observación fue abordado como una experiencia interactiva, que se tornó necesaria para identificar todos los momentos de sobresalto, capaces de generar emociones como tristeza, tensión y risa; dichas emociones eran tomadas muy en cuenta ya que, a su vez, generaban interés, emoción y reflexión.

Dichos momentos fueron importantes para el logro de resultados porque permitían determinar los elementos que interactuaban entre sí para que la historia sea percibida de una u

otra manera. Después de hacer un listado con los momentos hallados, se procedía a identificar los elementos que facilitaban el proceso de empatía en torno a los protagonistas.

Durante ese periodo, la observación estuvo centrada en determinar el papel del protagonista en los momentos destacados, la duración de dichas escenas, la manera en la que los personajes eran presentados y la forma de abordar sus acciones, analizar si es que estas eran justificadas o no, si se acomodaban al ritmo de la historia, o si estábamos frente a una ruptura de coherencia. Además, se contempló si la información recibida era necesaria o sobrante y a partir de los hallazgos, identificar con mayor acierto, los elementos que detonan la empatía.

De esta manera, se pretendió recolectar toda la información necesaria para la argumentación de la hipótesis planteada evitando pasar por alto hasta los pequeños detalles. En el siguiente capítulo se abordarán los resultados obtenidos de la aplicación de la metodología, la cual, como se señaló, demandó observación, análisis y la reflexión de elementos que interactuaban entre sí para representar experiencias que hagan reflexionar al espectador sobre la naturaleza humana de los personajes y su identificación con ellos debido a condiciones como proximidad y universalidad.





Capítulo 3

Resultados y reflexiones

Los resultados obtenidos en la investigación están estructurados de acuerdo a las variables metodológicas del análisis diegético planteado en el apartado anterior: la presentación del protagonista, cuáles son sus problemas y obstáculos para lograr su meta, la evolución de sí mismo en el ámbito individual, familiar, social y emocional, y las acciones que lo demuestran; y por último, la maduración que alcanza y que a la vez contribuye a generar un cambio positivo en los demás miembros de la historia con los que se relaciona.

1. El alcance de la empatía en el protagonista de Coco

1.1. El reconocimiento del protagonista. La trama se plantea con el protagonista, Miguel Rivera, contando la historia de su familia: cómo eran, lo que la música significó en sus vidas y a lo que se dedican ahora, su cotidianidad. Se le muestra como un niño de 12 años alegre, con gran espíritu optimista, sociable, que vive con su numerosa familia en el pueblo de Santa Cecilia y trabaja lustrando zapatos después de la escuela. Vive en un pueblo dinámico, colorido y vibrante, con personas tradicionalistas, que al momento en el que empieza a desarrollarse la historia, están próximos a celebrar la festividad del Día de los Muertos, una de las fechas más importantes para la localidad, por lo que en todas las casas están preparando los altares de ofrendas como todos los años, con comida y fotografías de sus difuntos.

Este primer acto del guion, revela las dimensiones personales, familiares y sociales de nuestro protagonista: Miguel. En este punto, a través de la narración, recreación y acciones de los personajes, se sabe cómo es Miguel y el entorno en el que se desenvuelve. Se muestra su energía, su compromiso con su más grande sueño, su cariño a la familia, su amabilidad y hasta ternura, las cuales se demuestran en detalles muy bien cuidados, como el ponerle nombre a un perro de la calle. En este inicio, queda clara la imagen que se muestra de Miguel, su personalidad, su rutina diaria, su pasión y los obstáculos frente a su meta.

Pese a que su familia desterró la música de sus vidas desde hace cuatro generaciones por considerarla una maldición y la tienen como prohibida, Miguel desafía la ordenanza familiar y ama la música en secreto, en especial al compositor “Ernesto De la Cruz”, a quien idolatra y tiene como modelo a seguir; incluso, sabe tocar guitarra a escondidas, instrumento que trata de asemejar lo más posible, mediante dibujos, a la del afamado compositor. Su pasión por la música lo lleva constantemente a visitar la plaza del pueblo mientras trabaja, lugar que es

concurrido frecuentemente por mariachis, lo que lo convierte en un escenario ideal para que discretamente, pueda rodearse de música.

En esta presentación del personaje, hay que señalar que aunque la familia es un gran impedimento para que Miguel alcance su sueño, no se les reconoce como unos personajes malévolos, violentos, ni autoritarios; hay en ellos una caracterización llena de encanto a través de formas y matices, que lejos de sentenciarlos, hacen comprensible su manera de actuar. Asimismo, se logra entender que el oficio de ser zapateros se ha desarrollado durante generaciones como una herramienta válida para mantener a la familia unida y lejos de cualquier otra distracción como la música, oficio que además, se ha convertido en el lema familiar: 'Un Rivera es un zapatero hasta los huesos'. A lo largo de toda la película, la familia es símbolo de sostén y apoyo constante para todos los miembros que la conforman, entre los vivos y los muertos.

Como se aprecia, en la caracterización de estos personajes secundarios de la película, se destaca la originalidad con la que se establece la dimensión de la cultura tradicional familiar y su función dentro de la trama para apoyar el tema. Como se resalta en las primeras escenas, la Familia Rivera celebra el Día de Muertos, con lo que se demuestra el valor que le otorgan a la memoria de los ancestros, familiares con los que continúan relacionándose por medio de costumbres y tradiciones como el decorado del altar de las ofrendas y las visitas al cementerio.



Imagen 2. Fotograma de la película Coco (2017)

Por otro lado, destaca también el rol de Imelda, la tatarabuela y primera matriarca de la familia Rivera, una mujer que aunque ya fallecida, demuestra su altivez característica y fuerza, y continúa siendo el soporte de su familia, incluso en la otra dimensión. Sus decisiones nunca son cuestionadas y sus diálogos son ocasión de tensión, pero también de risa por las emociones que genera en los demás miembros de su familia. Del mismo modo, Elena Rivera o Abuelita, como es conocida la actual matriarca, heredó el fuerte carácter de Imelda y sus decisiones tampoco son cuestionadas. Continuar la tradición familiar para mantener a la familia unida parece ser su propósito de vida. Por otro lado, Héctor, el tatarabuelo 'abandona familias', como es conocido gran parte de la historia en su doblaje para Latinoamérica, destaca por el contraste de su temperamento con el de los demás Rivera, desenfadado, gracioso e impulsivo, lo que lo lleva a conocer a Miguel y a ofrecerle llevarlo a conocer a Ernesto de la Cruz, algo que en realidad no iba a poder cumplir.

Aunque Miguel es un músico que solo toca para sí mismo, y en ocasiones en compañía del perro callejero xoloitzcuintle, al que llama Dante y lo convierte en su amigo y compañero de aventuras; todo cambia cuando un mariachi, al cual le lustraba los zapatos en la plaza, le cuenta sobre una competencia de músicos por el Día de los Muertos, a la que lo motiva a participar y a la vez, atreverse y enfrentar a su familia de una vez por todas. Este momento generará un conflicto en el protagonista, en el que tendrá que decidir qué acciones tomar; si mostrar su talento ante el mundo u obedecer la prohibición familiar.

MARIACHI :

¡Oye! Si fuera tú
Yo enfrentaría a mi familia
Y diría ¡ey, soy un músico!
Les guste o no

MIGUEL :

Eso jamás lo diría

MARIACHI :

Tu si eres un músico, ¿no?

MIGUEL :

Eh... no lo sé
La verdad, yo toco para mí solamente

MARIACHI :

¡Ah! ¿De la Cruz se volvió el mejor músico del mundo por
esconder su talentazo?

¡No!

Él salió directo a esa plaza y empezó a tocar...

Ahí mira mira, se preparan para hoy,
el concurso de música del día de muertos

¿Quieres ser como tu héroe?

Inscríbete...

Miguel, impulsado por las palabras del mariachi, siguiendo el lema de Ernesto De la Cruz “Vive tu momento” y su fuerte deseo de ser un músico, decide presentarse a escondidas en la competencia, por lo que toma su guitarra y sale de su escondite. Sin embargo, en ese momento los planes de Miguel se ven interrumpidos por la aparición de su abuelita, quien junto a sus padres le da la noticia de que se uniría al trabajo del taller.

Acto seguido, en un descuido, el retrato de los tatarabuelos, en la cúspide del altar, se cae y se quiebra, y aunque la fotografía está rota justo en la parte del rostro del tatarabuelo, Miguel logra identificar la guitarra que llevaba años oculta. Era la guitarra de Ernesto De la Cruz. Tras este descubrimiento, Miguel decide ser músico, se arma de valor y esperanzado, se lo comenta a su familia.

Siguiendo las tres dimensiones de Egri (2009), en el siguiente cuadro se expondrán las características que se encuentran en Miguel, el protagonista:

Tabla 4. Las dimensiones de Miguel

LAS TRES DIMENSIONES DE MIGUEL	
Fisiología	Niño de 12 años, delgado, de piel morena, ojos marrones y cabello oscuro.
Sociología	Miguel proviene de una familia de zapateros por generaciones, tradicionalista, que odia la música.
Psicología	Miguel se ve forzado a esconder su talento y considerar a Dante (su perro) como su único amigo y confidente.

Fuente: Elaboración propia después de realizar el análisis a partir del modelo propuesto por Egri (2009).

Llegado a este punto, la empatía surge del reconocimiento del espectador con nuestro personaje principal al comprenderlo e identificar en él necesidades, comportamientos y sentimientos que comparten; ya sea el gusto por la música, las peculiaridades de la familia, la adopción de un perro, e incluso, las tradiciones con las que se ha ido formando a lo largo de su vida. A pesar de que el protagonista Miguel se pueda percibir diferente a su familia, en realidad no lo es tanto, ya que inconscientemente Él mismo es resultado de la herencia de sus ancestros, sin embargo, en lo que sí difiere del resto es en su capacidad de seguir su vocación. El reconocimiento de singularidades en la caracterización de los personajes y del ambiente, como en el caso de la vestimenta de los rivera, sus contexturas, sus formas de hablar e incluso el diseño de la casa Rivera, transmite información importante, de manera adecuada y atractiva, para entender con mayor claridad el contexto en el que se está adentrando.

1.2. Los conflictos en torno al protagonista. El conflicto se desenvuelve como la base del drama. En esta historia, tal como señala Seger (2011), “el conflicto se produce cuando dos personajes comparten al mismo tiempo fines que los excluyen mutuamente” (p. 181); así, encontramos las discusiones entre la familia Rivera con Miguel, e incluso la aparición de Héctor como conflictos del personaje. En este sentido, Linda Seger (2011) distingue cinco tipos básicos de conflictos que pueden encontrarse en una historia: interior, de relación, social, de situación y cósmico.

Miguel es un músico apasionado al que no se le está permitido acercamiento musical alguno. Él quiere convertirse en artista pero su familia tiene otros planes para él, que continúe el negocio de los zapatos que ha perdurado por varias generaciones. Es así, que cuando Miguel se enfrenta a la familia, no ha considerado el daño que esta causó para sus antepasados, si no, que solo piensa en sí mismo, su deseo era ser grande como el que entonces pensó que era su tatarabuelo “De la Cruz” y que su familia debía apoyarlo a pesar de todo.

Como era de esperarse, la familia Rivera no reacciona de la mejor manera. La abuelita de Miguel, la matriarca de la familia, la más afectada con el anuncio, en un arrebato rompe la guitarra estrellándola contra el piso. Pese a su enojo inicial, la abuelita se vuelve a Miguel y lo abraza, dándole a entender que todo ha pasado ya y que van a olvidar el contratiempo, ya que según entiende, su nieto valora y comprende el sentir de su familia. Por el contrario, al no sentirse apoyado y ver su guitarra destrozada en el piso, Miguel manifiesta su rechazo ante su familia y huye del lugar con dirección a la plaza.

Esta escena, cargada de emociones intensas, permite que el espectador entienda el objeto de discusión desde una perspectiva general, a la vez que reconoce el contraste de posiciones. Por un lado, Miguel es un niño con un gran sueño que considera que su familia es el único obstáculo para alcanzarlo; y por otro lado, la posición de la familia es clara, la música trae consigo desgracia, por lo que hay que respetar la prohibición para permanecer siempre unidos, la familia siempre es lo primero.

Llegado a este punto, no se puede sentenciar la actitud de la familia, ya que el espectador conoce la historia y las razones de su actuar; sin embargo, se podría tener más afinidad con el protagonista, ya que se le ha acompañado desde el inicio del relato y se sabe lo que la música significa para este y el impulso que recibe de la sorpresa de saberse tataranieta de su más grande ídolo; además, el espectador podría ponerse en el lugar de Miguel e imaginar incluso el esfuerzo que conlleva aprender a tocar un instrumento a escondidas, el no poder hablar libremente con la familia, etc. Detalles que le otorgan profundidad al personaje y lo hace más verosímil y accesible.

Momentos después de que Miguel llega a la plaza, la falta de una guitarra lo induce a ir en busca de una hasta el mausoleo del mismísimo Ernesto de la Cruz. Una vez ahí, el niño toca la guitarra y cae sobre él una maldición; por que entra en una dimensión alterna en la que está medio vivo y medio muerto, no puede ser visto por los vivos pero si por los muertos. Tras encontrarse con su familia difunta, es trasladado hacia el mundo de los muertos en donde Miguel huye nuevamente y se arriesga adentrándose en un mundo totalmente nuevo y desconocido con el fin de encontrar a su tatarabuelo. Esto, con el fin de que este le otorgue su bendición y pueda regresar a su casa y alcanzar su sueño: convertirse en músico.

Pese a que el niño no tiene una guitarra, las ganas de participar y mostrar ante el mundo su talento lo lleva a tomar prestada una guitarra desde el mausoleo de Ernesto De la Cruz, aunque ingresara de manera ilícita, lo cual es pasado por alto ya que el espectador está concentrado en que Miguel llegue a tiempo, y quiere, al igual que el protagonista, que se demuestre el talento que éste lleva oculto desde hace mucho.

Nuevamente, con la presión de la familia, incluso en esta nueva dimensión, que trata de imponerle órdenes y regresarlo al mundo real bajo sus condiciones, Miguel vuelve a huir. El espectador logra reconocer la valentía del niño y podría llegar a admirar el hecho de que pese a no conocer a nadie, estar en un lugar nuevo, el peligro de ser reconocido, el protagonista está decidido a que le den la bendición de ser músico.

En el camino encontrará a Héctor, quien se compromete a conducirlo a De la Cruz, a cambio de que él lo ayude también, colocando una foto suya en su altar familiar para que este pueda visitar el mundo de los vivos antes de que sea olvidado y desaparezca. En esta escena, Miguel decide brindar su ayuda a cambio de algo para sí mismo, no es una ayuda desinteresada, es una manera de llegar hacia aquello que él necesita, sin detenerse a meditar la magnitud del problema que Héctor estaba atravesando, y que sin duda, era más importante en comparación.

Durante su estancia en el mundo de los muertos, Miguel desarrolla mayor cercanía con su acompañante y se reconfirma nuevamente su decisión de recibir la bendición de su tatarabuelo, pese al riesgo de desaparecer por llevar mucho tiempo en la otra dimensión. Como se aprecia en la película, el protagonista continúa arriesgando su vida por cumplir su propósito; sin embargo, ya no se trata solo de él, sino que ahora tiene también el futuro de Héctor en sus manos.

Tras huir por tercera vez, luego de discutir con Héctor y con su familia, Miguel encuentra a Ernesto de la Cruz. Sus sacrificios, al fin, han dado fruto. En un momento de valentía, el niño toma su guitarra, recuerda las enseñanzas de Héctor y canta para su tatarabuelo frente a cientos de personas. En esta escena emotiva, Miguel puede mostrar su talento frente a quien fue su ídolo más grande. El encuentro con Ernesto de la Cruz representa para Miguel y el espectador un alivio, ya que según se entiende, los sueños del niño podrían hacerse realidad a partir de ese momento, recibir la bendición del tatarabuelo y con ese impulso convertirse en el músico que siempre soñó ser. Debido a la alegría del momento, es probable que Miguel, ni el espectador, tomen en consideración que al volver a casa nada ha cambiado y la postura de la familia Rivera permanece igual que siempre, por lo que de seguir con su sueño, los perdería para siempre, repitiendo la historia pasada.

En la mayoría de las historias narradas en las películas se pueden encontrar distintos tipos de conflictos que son organizados según su importancia, ya que se toma en cuenta si estos son las razones que impulsan la trama principal u otras acciones menos importantes. A razón de esto, en el siguiente cuadro se abordarán algunos ejemplos de los tipos de conflictos en Coco, según la tipología descrita por Seger (2011).

Tabla 5. Tipos de Conflictos en Coco

CONFLICTO	DETALLE	QUÉ DESENCADENA
CONFLICTO INTERNO	Este conflicto surge a raíz de que el personaje principal tiene un sentimiento de frustración frente al logro de su más grande sueño. Además, considera equivocada la postura de su familia, que en su opinión, si la familia es lo primero, deberían apoyarlo.	Miguel huye de casa
CONFLICTO DE RELACIÓN	Este conflicto se genera cuando Miguel se reencuentra con su tatarabuela 'Mamá Imelda'. Pese a ser familia, su tatarabuela representa el motivo por el que Miguel no puede ser músico, y por el contrario, Miguel para Imelda, es un miembro más de la familia Rivera que debe seguir la tradición familiar así tenga que obligarlo.	Miguel huye constantemente de Imelda y de los demás miembros de su familia
CONFLICTO DE SITUACIÓN	Se aprecia este tipo de conflicto cerca del desenlace de la película, en el que Miguel debe volver al mundo de los vivos pronto bajo riesgo de morir, pero no puede, porque primero quiere ayudar a su tatarabuelo. De manera paralela, hay un conflicto con Ernesto de La Cruz, quien tiene la pieza para que se resuelvan los problemas de los Rivera.	Miguel decide quedarse en el mundo de los muertos y se enfrenta a Ernesto de La Cruz

Fuente: Elaboración propia después de realizar el análisis a partir del modelo propuesto por Seger (2011)

1.3. Niveles del personaje a lo largo de la acción. Sin embargo, lejos de ser el final feliz que se esperaba, la historia vuelve a complicarse al mostrar que el ídolo, en el que se había creído tanto, no era lo que se pensaba. Gracias a la intervención de Héctor, el protagonista descubre que De la Cruz es solo un impostor que había robado la autoría de sus canciones, cartas escritas por Héctor a su hija cuando ambos conformaban un dueto musical, y además, debido a que se vio amenazado ante el seguro fracaso que tendría que atravesar cuando Héctor lo abandonara para volver con su familia, lo envenena. La manifiesta desilusión de Miguel, impulsa a Ernesto a arrojarlo, junto con Héctor, a una fosa de la que no pudieran escapar, manteniendo así su secreto a salvo por siempre.

La sorpresa y decepción de Miguel es inmediata, sentimientos que también son compartidos por la audiencia. Sin embargo, los espectadores, en este punto, ya saben algo que el protagonista no, la verdadera identidad del tatarabuelo de Miguel. Este reciente descubrimiento disminuye la tensión de ver a Héctor y a Miguel atrapados en una fosa, pues lo que el espectador desea, es que ambos personajes se reconozcan a sí mismos. Lo cual, por primera vez en la película, genera un nuevo deseo que no tiene relación con la música; sino por el contrario, con lo familiar.

Ya en la fosa, Miguel se encuentra arrepentido, se da cuenta de lo mal que había actuado y le expresa a Héctor sus deseos de volver con su familia, a lo que este le cuenta su historia y sus razones de visitar el mundo de los vivos, su hija Coco. En ese momento, Miguel descubre que su tatarabuelo en realidad es Héctor y siente fastidio debido a las injusticias que este tuvo que atravesar; pero a la vez frustración al no haberlo podido ayudar.

El cambio de actitud por parte de Miguel ha sido notorio con los últimos acontecimientos; lo que al inicio fue frustración, rabia y decepción, se transformó en tristeza y arrepentimiento al reflexionar sobre lo lejos que estaba de su casa, todo lo que había arriesgado y perdido por un artista al que creyó conocer; sin embargo, la emoción de Miguel vuelve al reconocer a Héctor como su tatarabuelo, su familia, lo que lo anima a ir en búsqueda de otro sueño, uno más humano y por el bien de otro.

Cuando la familia difunta de Miguel llega en su rescate, el protagonista hace un trato con ellos para ayudar a Héctor y accede a volver al mundo de los vivos bajo las condiciones que su tatarabuela le imponga, aunque esto incluya que deba dejar sus sueños de convertirse alguna vez en músico. Miguel cambia mucho a lo largo de trama, es un niño que se proyectaba a vivir algún día su sueño de ser músico y cuando su familia se interpuso, no dudó en alejarse de esta. Sin embargo, tras conocer a Héctor, se da cuenta de que lo principal siempre será la familia, por lo que cambia su prioridad y hace un gran sacrificio, desea volver

a casa con un objetivo distinto: conservar la memoria de su tatarabuelo viva, aunque eso signifique no volver a relacionarse con la música nunca más.

Llegando al final de la película, se puede decir que el espectador también atravesó un cambio al lado de Miguel, conocía sus deseos, motivaciones y sentimientos, y ansiaba verlo convertido en un gran artista; sin embargo, ahora también está a la espera de la consecución del nuevo sueño y comparte los valores que Miguel está experimentando. Por otro lado, se destaca la apertura que tiene el protagonista con la familia y la complicidad que se forma entre ellos por conseguir su propósito.

En la tabla presentada líneas abajo, se muestran los niveles analizados en torno al personaje, según sus dimensiones personal, familiar y social. Asimismo, con el cuadro comparativo, se pretende poner de manifiesto los cambios que sufre el protagonista hacia el final de la película con el transcurso de la historia, utilizando los resultados obtenidos anteriormente.

Tabla 6. Cuadro resumen de los niveles del personaje principal en Coco

Niveles del personaje	Hacia el inicio de la película	Hacia el final de la película
Nivel personal	Miguel es un niño apasionado que tiene como único sueño ser músico.	Para Miguel es más importante el bienestar de los demás
Nivel familiar	La familia es vista por Miguel como un impedimento para lograr su sueño.	Miguel fortalece sus vínculos y reconoce a su familia como la prioridad en su vida
Nivel social	Miguel narra su desdicha y esconde su talento	Miguel demuestra su talento con valentía
Nivel emocional	Miguel vive su vida con frustración	Miguel es feliz al compartir su música con su familia

Fuente: Elaboración propia

1.4. El viaje iniciático en Coco (2017). Ya que los personajes se encuentran en otra dimensión y el tiempo ha ido transcurriendo con normalidad, el espectador reconoce el peligro latente que corre Miguel, un niño vivo, al permanecer más tiempo en la tierra de los muertos, ya que incluso puede llegar a desaparecer completamente. Esta situación no pasa como inadvertida por Miguel; sin embargo, no le da la importancia que amerita ya que en ese momento, solo importa el hecho de recuperar la foto de Héctor y colocarla en el altar familiar.

La búsqueda del villano De la Cruz para conseguir la foto en cuestión es un momento crucial para la familia. Después de muchos años, “mamá Imelda” canta acompañada por la guitarra de Héctor frente a una multitud y recuerda la emoción que la música solía despertar en ella. Asimismo, la complicidad renueva la conexión entre los dos tatarabuelos y a partir de ese momento se sobreentiende que los errores del pasado han sido superados y que deben estar juntos. El primer intento de bendición por parte de Imelda es interrumpido por De la Cruz, quien toma a Miguel y lo arroja por un acantilado y junto con él, a la foto, que termina perdiéndose en el agua. Miguel es rescatado por el gato alebrije de Imelda, Pepita, quien finalmente se lleva a Ernesto de escena. En ese instante Miguel, sabiendo que no tiene la foto, se angustia y no quiere regresar al mundo de los vivos, pues sabe que de ser así, no volverá a ver a su tatarabuelo ya que este desaparecería para siempre. Sin embargo, Miguel corre también el mismo peligro ya que el sol está saliendo y él se va desvaneciendo. Finalmente ambos tatarabuelos le conceden su bendición a Miguel en contra de su voluntad, una bendición “sin condiciones” y Miguel es trasladado al mundo de los vivos.



Imagen 3. Fotograma de la película Coco (2017)

Esta es una escena emotiva que refleja el drástico cambio de Miguel, capaz de sacrificar su sueño, pero aún más, de sacrificar hasta su propia existencia por amor a su familia, demostrando que su misión, que inicia por su deseo de convertirse en un músico, va a adquirir mayor envergadura y significancia a través de la historia. La transformación del protagonista se ve reflejada en este acto, con la difícil decisión que toma. Por otro lado, se resalta también el cambio que la familia ha ido mostrando a lo largo de la historia, hasta llegar al punto de

ofrecer otorgar la bendición sin condiciones, dando a entrever que Miguel tiene permitido hacer lo que lo haga feliz.

En la siguiente tabla se narra, de manera resumida, la historia tratada en Coco y la manera en la que esta es redirigida tras las acciones tomadas por los personajes. Asimismo, siguiendo el hilo de la historia, se comprueba la evolución que ha atravesado Miguel y cómo su actitud, a lo largo de la película, ha logrado cambiar el rumbo de su familia y hasta la personalidad de cada uno de los miembros.

Tabla 7. Análisis diegético del protagonista de la película Coco (2017).

Momento	Acontecimientos importantes	Descripción	Reacción frente al hecho
00:01:11 - 00:07:15	Planteamiento de la trama	Miguel cuenta su historia familiar. Temas importantes: La familia y el Día de los Muertos	Miguel como parte de una familia obligada a renunciar a la música por la desunión que esta causó
00:07:19 - 00:07:42	Miguel se entera del concurso para músicos del día de muertos	El mariachi de la plaza le dice que habrá una competencia y que si quiere ser músico debería participar. Lo anima a que muestre su talento.	Miguel duda si debería presentarse en el concurso o no
00:14:13 – 00:14:20	Miguel decide presentarse en la competencia	Inspirado por De la Cruz, Miguel decide presentarse a escondidas en la noche de la competencia.	Miguel se siente motivado
00:16:22 – 00:17:03	Miguel descubre la guitarra de su tatarabuelo	Miguel descubre que la guitarra de su abuelo es la misma que la de su ídolo De la Cruz, y a raíz de eso decide ser músico y se lo cuenta a su familia.	Miguel se convence de que quiere ser músico
00:18:18 – 00:18:38	Miguel es reprendido y huye de casa	Tras ver su guitarra rota, Miguel escapa y toma prestada la guitarra del mausoleo de Ernesto, lo cual lo transporta a otra dimensión.	Miguel rechaza a su familia
00:27:45 – 00:31:10	Miguel entra al mundo de los muertos acompañado por sus familiares	Su familia le otorga la bendición bajo sus condiciones	Miguel se siente desilusionado ante la posibilidad de que su familia le otorgue la bendición.

Tabla 7. Análisis diegético del protagonista de la película Coco (2017). (Continuación)

00:33:53 – 00:34:31	Miguel conoce a Héctor	Se ofrecen ayuda mutua	Miguel recobra la esperanza de ser músico
00:48:40 – 00:53:09	Miguel entra en un concurso de música	Miguel descubre que Héctor también fue músico	Miguel siente afinidad con Héctor y se atreve a cantar en público
00:54:13 – 00:56:40	Miguel huye nuevamente	Miguel se separa de Héctor y huye de su familia. Imelda lo encuentra y le explica por qué el comportamiento de su tatarabuelo le molestó.	Miguel cree que nadie lo apoya y continua solo en su búsqueda
01:01:06 – 01:01:42	Miguel encuentra a De la Cruz	Tras hallarlo en su fiesta, Miguel le dice que es su tataranieta.	Miguel reafirma que a veces hay que hacer sacrificios por conseguir sueños
01:04:19 – 01:08:24	Héctor interrumpe la bendición de Ernesto	Héctor le recrimina a De la Cruz que la gente lo olvida porque no compartió el crédito de su éxito con él. Miguel, le hace ver que en realidad Ernesto es su asesino.	Miguel se decepciona
01:09:54 – 01:10:15	Miguel se encuentra con Héctor en la fosa	Miguel conversa con Héctor y se da cuenta del mal que había hecho; no quería ser más como de la cruz y quería volver a casa con su familia.	Miguel se arrepiente
01:10:35 – 01:10:50	Héctor le cuenta su historia	Miguel logra entender las razones de Héctor razones para cruzar el puente	Miguel se conmueve ante la historia y le apena no haber podido ayudar
01:10:59 – 01:14:40	Miguel descubre que Héctor es su abuelo	Miguel descubre el robo de Ernesto, sus canciones, su guitarra, le molesta que lo recuerden a él y no a Héctor.	Se siente orgulloso de tener a Héctor como su familia
01:14:56 – 01:18:38	Héctor y Miguel son rescatados	Miguel pide ayuda para ayudar a Héctor y a cambio el accede a volver al mundo de los vivos bajo las condiciones de Imelda.	Miguel concluye en que “la familia es lo primero”. En este punto solo le importa volver para poder ayudar a Héctor.

Tabla 7. Análisis diegético del protagonista de la película Coco (2017). (Continuación)

01:24:16 – 01:24:26	Imelda intenta dar la bendición por primera vez	Pero la condición cambia: Que Miguel vaya a casa y que nunca olvide cuanto lo ama su familia.	Imelda ha cambiado gracias a Miguel.
01:28:07 – 01:28:24	Miguel recibe la bendición	Pese a que no quiere irse del mundo de los muertos, Miguel recibe la bendición “sin condiciones”	Los tatarabuelos otorgan la bendición juntos
01:29:10 – 01:31:50	Miguel intenta hacer recordar a mamá Coco	Desafiando a su familia otra vez, Miguel canta “Recuérdame”.	La familia lo deja cantar
01:33:46 – 01:34:10	Miguel le enseña a su hermanita el significado de las tradiciones	Un año después, Miguel ya tiene claro el significado del día de los muertos, las fotos y la importancia de recordarlos.	Se confirma el arco de transformación
01:35:40 – 01:36:04	Miguel canta	Miguel canta frente a toda su familia (vivos y difuntos), la cual le muestra apoyo	Su familia entera está nuevamente unida.

Fuente: Elaboración propia.

Los conflictos internos del personaje principal de las películas, tal como sucede en Coco, permiten que la historia se desenvuelva con coherencia y sentido, y a la vez, mantienen la percepción de verosimilitud por parte del espectador en cada una de las decisiones tomadas por los personajes.

A continuación, a modo de recuento, se muestran los resultados de cuatro momentos clave en la historia que representan el proceso de construcción del modelo de arquetipo de héroe, como son los detalles de caracterización, las diversas situaciones por las que atraviesa el personaje y su proceso de evolución hacia el final del relato, los cuales hacen referencia a las experiencias que toda persona ha vivido en su vida de cierta manera, lo cual favorece el proceso de empatía con esta película y su personaje principal, ya que los espectadores pueden verse reflejados con el actuar de los personajes:

Tabla 8. Presentación de los resultados en función de las variables del análisis diegético.

VARIABLE	MOMENTO	DESCRIPCIÓN
La presentación del protagonista y el planteamiento de estereotipos	El protagonista narra la historia de su familia y revela su pasión.	Miguel es un niño de 12 años, alegre, que vive en una casa junto a su numerosa familia, trabaja lustrando zapatos y a escondidas sueña con convertirse en músico.
El conflicto que atraviesa el protagonista	El protagonista toma una decisión.	Al no tener apoyo por parte de su familia, Miguel se arma de valor, huye de su casa y termina adentrándose en el mundo de los muertos.
La evolución del protagonista	El protagonista toma una decisión en beneficio de otra persona.	El protagonista no quiere volver a su hogar sin asegurarse de que su tatarabuelo esté a salvo y convence al resto de su familia para ayudarlo.
La transformación y la confirmación del arquetipo del protagonista	El protagonista se olvida de sí mismo	No le importa sacrificar su sueño y su vida por su familia.

Fuente: Elaboración propia

Tomando en cuenta los resultados de las categorías anteriores, concluimos que la historia que ofrece Coco, sigue una realidad que es humana y por ello, con la ventaja de ser reconocida fácilmente. Además representa experiencias de la vida misma, como es ser un infante con muchos sueños, padres poco comprensivos o restrictivos, el deseo de la aventura, tener un ídolo al cual parecerse, las tradiciones familiares, los días festivos, la creencia en los ancestros y el soporte familiar, como se mencionó párrafos anteriores. La verosimilitud reflejada a través de las acciones que toman los personajes y la manera en la que estos son

construidos a lo largo de la historia, facilita una conexión con el espectador, al reconocer en el protagonista un arquetipo de héroe con el cual identificarse y reflexionar sobre las emociones que este despierta.

En este apartado se ha podido evidenciar cómo la construcción del protagonista es una herramienta significativa para generar empatía de los espectadores; ya que Coco permite que la audiencia se involucre con el protagonista y sienta como él, de manera que lo entiende y reconoce sus problemas internos y deseos aunque estos no sean explícitos. La empatía evidenciada hasta este punto, logra que el espectador se introduzca en la historia, y la viva y la sienta como suya, de manera que se establece una conexión que apela directamente a las emociones. Así, en el siguiente sub apartado, se hará una reflexión sobre los alcances obtenidos y la forma en la que los resultados evidencian la empatía por parte de los espectadores en la ficción animada.

2. La empatía en la ficción animada a través de la construcción del arquetipo heroico

Con el presente trabajo se pretende poner de manifiesto el uso del arquetipo heroico como una manera acertada en esta creación cinematográfica, el cual puede servir de inspiración para otras obras cinematográficas similares, y que a partir de este punto se pueda dar a conocer la relación que puede existir entre el protagonista y los espectadores de la película en cuestión.

El análisis cualitativo de Coco (2017), nos lleva a deducir que las acciones coherentes de los personajes actúan como intensificadores de las emociones de la audiencia, al mismo tiempo que permiten conocer al personaje más a fondo, reflejan su mundo interior y permiten contextualizar los diversos sucesos por los que atraviesa. En esta película, se evidencia nuevamente, la capacidad del cine de capturar más que la atención y ser un medio de mero entretenimiento, se trata de una técnica que, gracias a su puesta en escena, es capaz de fomentar ideas y conductas en el espectador.

Tal como lo señala Bal (1995), entre los personajes de las películas y las personas humanas no se puede trazar una línea divisoria tan marcada ya que la similitud entre ambos es demasiado amplia; es por ello que al estar frente a un héroe en la pantalla, el espectador suele identificarse con él, sentir y entender sus acciones, aunque no las comparta. Este proceso de identificación que apela a nuestra visión del mundo, genera empatía y mantiene al público pendiente de las historias, de manera que pueda ver incluso desde el punto de vista del personaje.

Asimismo, valiéndose de su libertad expresiva, la película animada ha sabido construir un protagonista que destaca por su complejidad emocional, que pese a ser un personaje ficticio es semejante al hombre y despierta la empatía de sus espectadores. En esta película, Miguel, el protagonista, es un personaje decidido, resuelto, que a pesar de su corta edad, no está dispuesto a renunciar a sus sueños aunque esto le traiga conflictos con los demás miembros de su familia. Sin embargo, las situaciones de peligro que atraviesa y la gran noticia de desengaño que experimenta, le hacen entender que la unión familiar es lo más importante.

En este sentido, podemos reconocer la forma del contenido, es decir, la manera en la que la historia ha sido tratada en la película, como otra operación significativa para toda construcción de sentido. Hablar sobre temas inherentemente humanos como son: la familia, la muerte y los sueños, necesariamente deben desarrollarse de forma lógica y continua, y ceñirse a las verdades pre concebidas en el inconsciente colectivo, logrando verosimilitud, la percepción de veracidad a partir de un mundo posible; así como también ser ejecutados por personajes, habitantes de ese mundo, cuya complejidad de personalidad y acciones que tome, facilitará la empatía con el espectador y evitará la consciencia de distanciamiento.

Coco no es una película simple ni mucho menos deberíamos quedarnos en su calificativo de infantil o animada. En realidad, esta película aborda varios temas con trasfondos cotidianos que toman relevancia a lo largo de la historia y que logran impactar en el espectador por su simplicidad y profundidad en la manera en la que son tratados, como es la confrontación de dos valores: la vocación y la familia.

Al tratar temas humanos, lo que realmente se busca es que el espectador se sumerja en el mundo que se le ofrece, y no solo se relacione con los personajes, sino que viva en ellos, lo que ellos viven y sienta en ellos, lo que ellos sienten. La construcción de arquetipos heroicos facilita la identificación del público ya que presenta productos culturales universales, que permiten no solo el proceso de empatía por parte del espectador de todas las edades, sino que promueve la explotación comercial a nivel mundial, por medio de diversas plataformas y medios de emisión en simultaneidad, pasando por alto diferencias culturales propias de cada localidad.

Por ello es que la construcción del arquetipo heroico en coco recibe un mérito especial, ya que persigue, no solo el reconocimiento de espectadores que comparten una cultura más afín a la del protagonista, sino que busca que el modelo que se presenta sea reconocido por diversas audiencias en todo el mundo; esto, en efecto, se evidencia con el éxito en taquilla de la película en cuestión.

Asimismo, se destaca la relación entre el personaje y las acciones que este desempeña como un catalizador de empatía. Mediante las acciones tomadas por el protagonista, el espectador tendrá la capacidad de convertirse en el que ejecuta, sin embargo, por su calidad de espectador, no deja de analizar la coherencia de la historia y la secuencia correcta de temas abordados y acciones, por ello, cuando los sucesos narrados coinciden con los suyos tendrá la certeza de que tiene un vínculo con la película y estará más dispuesto a adentrarse en el mundo de ficción.

El reconocimiento de los personajes, con sus formas y detalles de personalidad, permitirán a la audiencia expectante conocer las motivaciones detrás de cada acción y el propósito de las mismas, otorgando mayor fuerza al relato. Dichas acciones, por lo general persiguen una meta, la cual funciona cuando el protagonista pone de manifiesto la importancia de su obtención, su grado de dificultad y el riesgo que conlleva el no lograrla, lo que se perdería o lo que cambiaría; esto, con el fin de convencer al espectador.

Las diversas situaciones que atraviesa el protagonista de esta película, responden a la aparición constante de desafíos que alteran una calma 'relativa', ya que Miguel se halla en un mundo mágico y se encuentra rodeado por lo desconocido. Pese a que 'héroe' hace referencia a una demostración de coraje y valentía en un lugar que escapa de lo doméstico, el término no será aplicado a nuestro protagonista hasta el desenlace de la película, ya que para esta investigación se consideró la postura de Cano Gómez (2012) al referirse al héroe post clásico como un personaje que logra su meta en base a la meditación y el razonamiento; y también a la visión de Pérez-Guerrero (2013) que lo define como alguien que arriesga hasta su propia vida en beneficio de otros; como es lo que sucede en la última parte de la película *Coco*: Miguel arriesga su vida por ayudar a su tatarabuelo Héctor y está dispuesto a morir con tal de no abandonarlo.

En este sentido, la conexión que se logra con el héroe no se trata necesariamente de mostrar experiencias cotidianas, sino que, como ya mencionamos anteriormente, hace referencia a vivencias que son cercanas al espectador y le permiten vivir a través de un personaje ficticio situaciones verosímiles que reflejan la vida misma, es decir, que el espectador se vea reflejado en el relato de ficción. Esto es posible gracias que “el autor parte de la experiencia real para recrear aspectos de la vida, aunque tengan lugar en un plano fantástico” (Sánchez-Escalonilla, 2007, p. 51).

Llegado a este punto, se entiende que para alcanzar la identificación con el héroe protagonista, no basta con conocer su caracterización externa y física, sino que necesita del

conocimiento de su constructo interno para comprender el valor de sus acciones que finalmente lo colocan en una categoría heroica.

Los conflictos interiores que son superados por el héroe y que ponen a prueba sus capacidades, dan pie al arco de transformación del personaje, que genera cambios en su personalidad y nos permiten conocer y vivir en él su dimensión interior, su propia identidad y nos hace partícipes de su renacer. Como sucede en el relato de la película, el héroe, un niño de 12 años, se presenta como un personaje que actúa y toma decisiones con una moral dudosa, pero que a medida en la que la historia avanza, reflexionará por diferentes motivaciones que se le presentan e intentará redimir sus errores del pasado.

Finalmente podemos asegurar que el protagonista de Coco responde a la transformación del héroe a través de la madurez, lo cual lo lleva a un proceso de cambio radical de personalidad. Como se aprecia en la película, Miguel pasa de tener una visión egoísta de la vida, a dar relevancia y anteponer los vínculos familiares.

Sumado a los alcances de esta investigación, se considera oportuno destacar que el uso de otros tipos de análisis empíricos potenciarían los resultados. Por ejemplo, mediante la observación no participante y Focus Group, en los que se busque medir el nivel de atención respecto a la proyección audiovisual, de manera que se pueda contrastar los datos recabados con los que se obtendrán posteriormente.

Dado que la manera en la que el público percibe un elemento concreto de una obra de ficción audiovisual es diferente en todos los casos ya que influye en gran medida la cosmovisión del mundo que tenga cada espectador, es importante dar apertura a la expresión de las personas mediante un Focus Group. Asimismo, resulta interesante explorar el impacto de la empatía en públicos de diferentes edades, desde niños hasta adultos, donde se puedan determinar variables estándares sobre el por qué y el cómo de una realidad.

Este estudio se propuso analizar los arquetipos como elementos que apuntan hacia la generación de empatía entre los espectadores y protagonistas de películas, teniendo como objeto de estudio la película Coco. A raíz de dicha investigación, se ha demostrado cómo la construcción compleja de personajes, mediante la asignación de arquetipos al protagonista, sirve como un elemento que refuerza la identificación de la audiencia y además facilita el reconocimiento de un mundo creíble y por lo tanto verosímil.

Asimismo, esta investigación ha servido para identificar que una película animada de ficción puede ser estudiada a profundidad por la complejidad con la que es tratada, pese a que también puede ser catalogada como infantil, ya que cuando está bien lograda permite identificar modos de actuar del hombre que incluso este desconocía.



Conclusiones

Primera. La identificación con los personajes es una herramienta fundamental para disfrutar de largometrajes. En el caso concreto de Coco, la identificación que hace posible la empatía se refuerza por el tratamiento de temas respecto a valores familiares en contraposición con la vocación, lo que genera mensajes opuestos en el espectador y una gran apertura a diferentes puntos de vista, lo cual lo mantendrá inmerso en la historia.

Segunda. La construcción de arquetipos le otorga profundidad al relato, donde hay personajes y conflictos que reflejan la humanidad del espectador reconocida universalmente, incluso involuntariamente. Asimismo, generan identificación y empatía por parte de la audiencia, quienes al reconocer un mundo creíble, tendrán mayor disposición ante la obra audiovisual que se asemeja o tiene similitud con la vida misma.

Tercera. Los arquetipos heroicos en las ficciones animadas generan empatía en la medida en la que la construcción del personaje sea un reflejo de la vida humana, con emociones, motivaciones y acciones fácilmente identificables, personajes verosímiles, capaces de establecer una conexión estable con la audiencia al presentarse con unidad, claridad y coherencia, de modo que el personaje tenga mayor fuerza. La película Coco es un ejemplo de construcción de arquetipo heroico para generar empatía porque plasma realidades humanas a través de un personaje principal, fácilmente identificable, animado y reconocido como héroe por las motivaciones, acciones y metas a las que se enfrenta, atrapado entre sus deseos y sus obligaciones.

Cuarta. La mirada repetitiva y detallada de elementos coherentes que interactúan en la narrativa a efecto de generar empatía entre la audiencia y el protagonista de Coco permite sostener que el arquetipo heroico reconocido en Miguel funciona como el detonante de ese proceso de identificación y empatía, porque facilita al espectador reconocerse voluntaria o involuntariamente con el protagonista y con el mundo en el que él habita. Partiendo de esa premisa, se puede afirmar que se ha cumplido con el objetivo de la investigación al demostrar que la construcción de arquetipos es una herramienta fundamental para la construcción de personajes porque permite generar empatía con la audiencia.



Referencias bibliográficas

- Aristóteles. (1974). *Poética*. (V. García-Yebra, Trad.). Madrid: Gredos.
- Agapito, C. (2016). *Los arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias: análisis del universo diegético de Intensamente* (Tesis de pregrado en Comunicación). Universidad de Piura, Piura, Perú.
- Atarama Rojas, T. (2018). *El espacio cinematográfico como personaje en Juan José Campanella: Un estudio de las calles y cafeterías en El mismo amor, la misma lluvia (1999), El hijo de la novia (2001) y Luna de Avellaneda (2004)* (Tesis de Maestría). Universidad de Los Andes, Santiago de Chile, Chile.
- Atarama-Rojas, T, & Castañeda-Purizaga, L. (2017). La ruptura de la rutina y la soledad de los protagonistas como detonante de las grandes historias breves: Análisis de los cortometrajes animados ganadores del Oscar (2011-2015). *Revista de Comunicación*. XVI (1), 09-28. doi: <https://doi.org/10.26441/RC16.1-2017-A1>
- Atarama-Rojas, T, Castañeda-Purizaga, L. & Agapito, C. (2017). Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: análisis del mundo diegético de “intensamente”. *Ámbitos*. XXVI, 1-15. Recuperado de <https://bit.ly/2ou2HjR>
- Bal, M. (1995). *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid, España: Cátedra.
- Brenes, C.S. (2001). *¿De qué tratan realmente las películas? : Claves prácticas para analizar y escribir guiones de cine y televisión*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Brenes, C. S. (2008). *Recepción poética del cine. Una aproximación al mundo de Frank Capra*. Pontificia Universitas Sanctae Crucis, Roma, Italia.
- Brenes, C. S. (2012). Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética. *Revista de Comunicación*. XI, 7–23. Recuperado de <http://goo.gl/cWVM7d>
- Brenes, C. S. (2014). Quoting and misquoting Aristotle's poetics in recent screenwriting bibliography. *Communication & Society*. XVII (2), 56-66. Recuperado de <https://bit.ly/2B91xNq>
- Brenes, C. S. (2016). Explorando el tema. La noción poética de “sentido” al servicio de la escritura de guion. *Revista de Comunicación*. XV, 166-180. Recuperado de <http://goo.gl/g9gBiJ>
- Camán Molero, K. & Atarama Rojas, T. (2015). Aportes del Derecho de la Comunicación a la ficción audiovisual: análisis del constitutivo esencial del mensaje cinematográfico a partir de la valoración del universo diegético de Toy Story. *Derecom*. XIX, 183-203. Recuperado de <https://bit.ly/2AgKFDp>
- Cano Gómez, A. (2012), El héroe de la ficción postclásica. Interpretación de la teoría del postclasicismo fílmico en la serie de televisión Hijos de la anarquía. *Palabra Clave*. XV (3), 432-457. Recuperado de <https://goo.gl/CvSf4N>

- Cohen, J. (2006). Social, emotional, ethical and academic education: Creating a climate for learning, participation in democracy and well-being. *Harvard Educational Review*. LXXVI, (2), Summer, p. 201-237. Recuperado de <https://bit.ly/2EcaHNa>
- David, I. (2014). Screenwriting and emotional rhythm. *Journal of Screenwriting*. V (1), 47–57. Recuperado de <https://bit.ly/35ySCT4>
- Del Moral Pérez, M., Villalustre, L., & Piñeiro, M. (2010). La asimilación cognitiva infantil de los estereotipos representados a través de los dibujos animados. *Observatorio (OBS*)*, IV(3), 89 - 105 Recuperado de <https://bit.ly/2OrUff9>
- Echart, P. (2012). Perfiles heroicos en la filmografía de David Mamet. *Área Abierta*. XXXII, 2-14. DOI: [dx.doi.org/ 10.5209/rev_ARAB.2012.n32.39638](https://doi.org/10.5209/rev_ARAB.2012.n32.39638)
- Estévez Martín, A. (2015). *El héroe en el cine de animación contemporáneo de principios del siglo. XXI* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Egri, L. (2009). *El arte de la escritura dramática: Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- García Catalán, C. & Rodríguez, A. (2016). El hogar y el héroe: espacios y subjetividades en True Detective (HBO,2014). *Repositori Universitat Jaume I* (7), 5 – 30. Recuperado de <https://goo.gl/VAiBbU>
- García, F. & Gil, J. (2016). El antihéroe cinematográfico como un modelo ético a través de las virtudes aristotélicas en taxi driver. *Eticanet*. I, 105 – 127. Recuperado de <https://goo.gl/7dnkDg>
- García-Noblejas, J.J. (2004). Identidad personal y mundo cinematográficos distópicos. *Comunicación y sociedad*. XVII (2), 73-87.
- García-Noblejas, J.J. (2000). *Comunicación borrosa: sentido práctico del periodismo y de la ficción cinematográfica*. Pamplona: EUNSA.
- García-Noblejas, J.J. (1996). *Comunicación y mundos posibles*. Pamplona: EUNSA.
- García-Noblejas, J.J. (1982). *Poética del texto audiovisual*. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, S.A.
- Garrido, A. (1996). *El texto narrativo*. Madrid, España: Editorial Síntesis
- Gutiérrez, R. (2018). El concepto de relación. Consideraciones epistemológicas sobre el valor cognoscitivo de la ficción. *Revista de Comunicación*. XVII (2), 292 – 315. DOI: <https://doi.org/10.26441/RC17.2-2018-A13>
- Gutiérrez, R. (2012). El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos*. XII, 43-58. Recuperado de <http://goo.gl/HzbKWO>

- Hernández Herrera, M. (2016). *La evolución de las actitudes del héroe en el cine de Hollywood: percepción de psicología del espectador* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Igartua, J. (2008). Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica. *Escritos de Psicología. II* (1), 42-53. Recuperado de <https://goo.gl/nZEqsu>
- Igartua, J. & Muñiz, C. (2008). Identification with the characters and enjoyment with features films. An empirical research. *Communication & Society. XXI* (1), 25-52. Recuperado de <http://bit.ly/2VIC4DI>
- Igartua, J. & Paez D. (2006). Validez y fiabilidad de una escala de empatía e identificación con los personajes. *Psicothema. X* (2), 423-436. Recuperado de <https://goo.gl/wPkiA6>
- Igartua, J. Acosta T. & Frutos F. (2009). Recepción e impacto del drama cinematográfico: El papel de la identificación con los personajes y la empatía. *Global Media Journal Edición Iberoamericana. VI* (11), 1-18. Recuperado de <https://bit.ly/2C7uzP4>
- Jung, C. G. (1988). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós Iberica.
- Martínez García, M^a A. (2011). *Laberintos narrativos. Estudio sobre el espacio cinematográfico*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- McDonald, N. & Messinger D. (2010). The Development of Empathy: How, When and Why. Sanguineti, A. Acerbi, & J. A. Lombo (Eds.), *Moral Behavior and Free Will: A Neurobiological and Philosophical Approach*, 341-368, Morolo, Italy: If Press. Recuperado de <https://bit.ly/2J4jn7a>
- McKee, R. (2008). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.
- Moya-Albiol L, Herrero N. & Bernal M. (2010). Bases neuronales de la empatía. *Revista de Neurología. L* (2), 89-100. Recuperado de <http://bit.ly/31kre8d>
- Ortega-Mohedano, F., Jiménez-Sánchez, A., Lavín, J. (2018). Industrias culturales y composición de los personajes en las series de animación infantil emitidas en España. *Revista Latina de Comunicación Social, LXXIII* (1), 74-85. DOI: 10.4185/RLCS-2018-1246
- Pérez-Guerrero, A. M. (2011). *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010)* (Tesis doctoral). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España.
- Pérez-Guerrero, A. M. (2013). *Pixar. Las Claves del éxito*. Madrid: Ediciones Encuentro, S.A.
- Pineda, S. & Aliño, M. (2002). El concepto de adolescencia. *Manual de prácticas clínicas para la atención integral a la salud en la adolescencia. II*, 15 – 23. Recuperado de <https://bit.ly/1hELGJA>

- Porto, L. (2016) Estudio de las emociones en los personajes animados de *Inside Out*. *Revista Mediterránea de Comunicación*. VII (1), 31-45. DOI: <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.1.2>
- Rajadell Puigròs, N., Pujol, M. & Violant Holz, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*. XXV, 1-14. Recuperado de <http://bit.ly/2CS3IWt>
- Rivera, J. (2007). Personajes con sello colombiano. *Anagramas*. VI (11), 93-115. Recuperado de <http://goo.gl/D7A3jX>
- Ryan, M. (2009). From narrative games to playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. (1), 43-59. DOI: 10.1353/stw.0.0003.
- Saavedra Guajardo, E. & Villalta Paucar, M. (2008). Medición de las características resilientes: un estudio comparativo en personas entre 15 y 65 años. *Liberabit*. XIV (14), 32-40. Recuperado de <https://bit.ly/2KJIZ8U>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2007). De la caverna al Chinese Theater: la pantalla de cine como espejo del drama humano. *Revista de Comunicación*. VI, 46-69. Recuperado de <https://bit.ly/2ILJ7X1>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2013). Verosimilitud and Film Story: The Links between Screenwriter, Character and Spectator. *Communication & Society*. XVI (2), 80– 91. Recuperado de <https://bit.ly/2pnX72f>
- Sancristóbal, A. (2008). Las nuevas poéticas: de Aristóteles a Robert McKee. *Cauce*, 31, 7-33. Recuperado de <https://goo.gl/h0dI0h>
- Seger, L. (2011). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. (Ángel Blasco, trad.) Madrid: Ediciones Rialp, S.A. (Obra original publicada en 1987).
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ma non troppo
- Zimmermann, A. (2015). Blurring the Line Between Fiction and Reality. Functional Transmedia Storytelling in the German TV Series About: Kate. *Image*. 22-35. Recuperado de <http://bit.ly/2qsuAJK>
- Zorroza, M. (2007). Ficción, experiencia y realidad ¿Qué tiene que ver el cine con la vida?. *Revista de Comunicación*. (6), 70-80. Recuperado de <http://bit.ly/32gnGV6>

Referencias de material divulgativo

- Anderson, K. (Productor) y Unkrich, L (Director). (2017). *Coco* [Cinta cinematográfica]. EE.UU.: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Apanco, E. (2017, 14 de noviembre). Taquilla México: *Coco*, la película más vista en la historia. *Cine Premier*. Recuperado de <https://bit.ly/2Oick0L>

- Arcadia. (2015, 3 de Julio). El imaginario Pixar. *Arcadia*. Recuperado de <https://bit.ly/2OJy4Tq>
- Brooks, D. (28 de Febrero de 2018). 5 cosas de la película "Coco" que solo entenderás si eres de México. *BBC News*. Recuperado de <https://bbc.in/2EWZ6Ch>
- Caviaro, J. (2018, 29 de Mayo). 'Los increíbles 2' lanza un tráiler final lleno de acción donde ya presenta al villano: así es la secuela más esperada de Pixar. *Espinof*. Recuperado de <https://bit.ly/2PGI7sD>
- Cisneros, J. (10 de Noviembre de 2017). 14 cosas que no sabías de la película Coco. *El Economista*. Recuperado de <https://bit.ly/2qfeGPr>
- IMDbPro. (2019). Coco. *Box Office Mojo*. Recuperado de <https://bit.ly/33bHMkD>
- Corrales, G. (18 de Noviembre de 2013). Mickey Mouse, el ratón que nació para nunca morir. *La Nación*. Recuperado de <https://bit.ly/2FqA1zI>
- Cress, R. (6 de Octubre de 2010). Early Homes and Studios of Walt Disney [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://bit.ly/2IRwPMM>
- Disney. (2 de mayo de 2018). 'Coco' supera los 800 mdd. *Excelsior*. Recuperado de <https://bit.ly/2ydHxI7>
- Disney History. (2019, 26 de abril). The Official Disney Fan Club. *Disney History*. Recuperado de <http://bit.ly/2IPtI80>
- EFE. (15 de Noviembre de 2017). 'Coco', la película de animación más vista de la historia de México. *Excelsior*. Recuperado de <https://bit.ly/2INSvs0>
- El Nuevo Diario. (11 de Julio de 2006). "Piratas" rompen récords de taquilla. *El Nuevo Diario*. Recuperado de <https://bit.ly/2QGoXiL>
- El siglo de torreón. (24 de Octubre de 2017). Creadores de Coco no buscaban registrar Día de Muertos como marca.). *El siglo de torreón*. Recuperado de <https://bit.ly/2PtzP6u>
- Excelsior. (17 de Noviembre de 2017). El Xoloitzcuintle, la raza mítica que Pixar retrata en 'Coco'. *Excelsior*. Recuperado de <https://bit.ly/2PXTyZg>
- Expansión. (16 de Julio de 2016). 'Dory' se estrena en México tras batir récord en la taquilla de EU y Canadá. *Expansión*. Recuperado de <https://bit.ly/2CDjOFo>
- Expansión. (30 de Junio de 2010). La trama de 'Toy Story 3' puede ser un avance para las cintas infantiles. *Expansión*. Recuperado de <http://bit.ly/2pqAsCs>
- Festival Internacional de Cine de Morelia. (2019). Presentación. *Festival Internacional de Cine de Morelia*. Recuperado de <http://bit.ly/32iFT55>
- Film Affinity (2019). Donald Duck: Der Fuehrer's Face. *Film Affinity*. Recuperado de <https://bit.ly/2ORzmHd>

- Film Affinity (2019). 68 Edición de los Oscar (1996) - Películas de 1995. *Film Affinity*. Recuperado de <https://bit.ly/2PmGwaq>
- Garrido, D. (2017, 11 de mayo). Disney y otras caricaturas como propaganda de la Segunda Guerra Mundial. *Cultura Genial*. Recuperado de <http://bit.ly/33rKC4G>
- Imaginario, A. (s.f.) Película Coco. *Cultura Genial*. Recuperado de <https://bit.ly/2OQqeHn>
- IMDb. (25 de Noviembre de 1992). Knick Knack (1989). *IMDb*. Recuperado de <https://imdb.to/2PBfFIN>
- Javier. (2015, 13 de Marzo). UB IWERKS. *FHistórica*. Recuperado de <https://bit.ly/2CZ67R1>
- La enciclopedia biográfica en línea. (2019) Ub Iwerks. Biografía y vidas. *La enciclopedia biográfica en línea*. Recuperado de <https://bit.ly/2D11Ht4>
- Madrid, J. (2017, 12 de Junio). 'Blancanieves' y otras nueve películas que cumplen 80 años. *Fotogramas*. Recuperado de <https://bit.ly/2qVUK4s>
- Milenio. (2018, 28 de Febrero). La nominación de 'Coco' en el Oscar 2018 y otros premios. *Milenio*. Recuperado de <https://bit.ly/2EGSmIB>
- Moreno, C. (22 de Diciembre de 2017). En este país 'Coco' está teniendo más éxito que en México o EU. *Excelsior*. Recuperado de <https://bit.ly/2TrVYl6>
- Pgp/Jma. (25 de Enero de 2006). Disney compra a su competidor Pixar por 7.400 millones de dólares. *La nación*. Recuperado de <https://bit.ly/2yWPuAZ>
- Pixar. (2019). Feature Films. *Pixar*. Recuperado de <https://bit.ly/2PqsLov>
- Pixar. (2019). Our story: the beginnings: a lamp called Luxo (1979-1991). *Pixar*. Recuperado de <https://bit.ly/2JWrKAJ>
- Play Cine. (2019, 17 de junio). Toy Story 4 no tendrá corto de inicio y rompe con una tradición de más de veinte años. *abc* Recuperado de <http://bit.ly/2KEbYMX>
- Sánchez, A. (23 de Diciembre de 2017). Blancanieves y los siete enanos: 80 años maravillando. *La Nación*. Recuperado de <https://bit.ly/2AahnGm>
- Santana, A. (2014, 28 de Marzo). Cortos en red: El Maestro del ajedrez. *Atlas Cultural*. Recuperado de <https://bit.ly/2DTIyd3>
- Toca, A. (2006, 17 de Diciembre). 'Boundin', el corto musical de Pixar. *Espinof*. Recuperado de <https://bit.ly/2TpTIus>
- Ugwu, R. (22 de Noviembre de 2017). Qué hizo Pixar para que 'Coco' fuera respetuosa de la cultura mexicana. *The New York Times*. Recuperado de <https://nyti.ms/2z4C1Hu>
- Univisión. (4 de octubre de 2011). "El Rey León" ahora en alta definición. *Univisión*. Recuperado de <http://bit.ly/35De6OL>
- Vanguardia. (15 de Diciembre de 2017). Un 15 de Diciembre, pero de 1966, murió Walt Disney; sus frases más célebres. *Vanguardia*. Recuperado de <https://bit.ly/2A5xeWJ>

Vive la historia. (2017, 16 de octubre). El 16 de octubre de 1923 Walt Disney y su hermano Roy Disney fundan The Walt Disney Company. *Vive la historia*. Recuperado de <https://bit.ly/2QdgTcU>

Wolfe, J. (2017, 19 de Diciembre). Adrian Molina & Matthew Aldrich: Cracking the Story of Pixar's 'Coco'. *Animation World Network*. Recuperado de <https://bit.ly/2ydHYSI>

